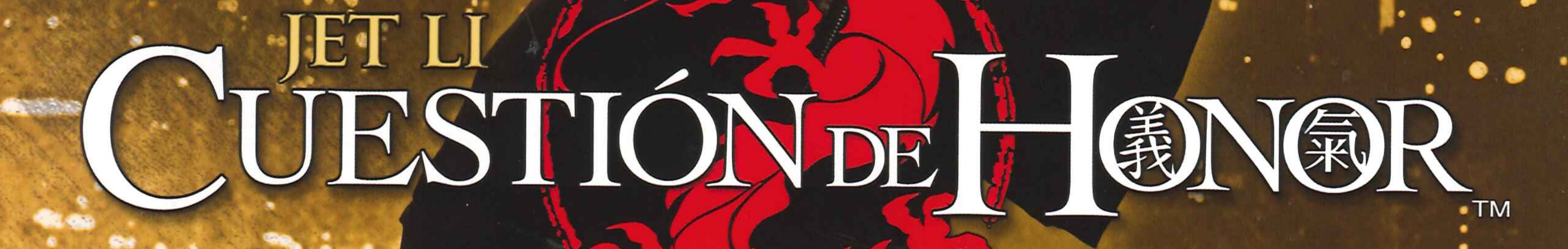


Este mes, GRATIS el DVD
WILDFLOWERS
Daryl Hannah (Kill Bill) protagoniza un filme con una impresionante banda sonora
BURNOUT 3: VUELVE LA LEYENDA
SÓLO 3,00€
SUPERJUEGOS
PLAYSTATION 2
XBOX
núm. 141 abril 2004 • 3,00 Euros
SILENT HILL 4
THE ROOM
Recorremos el oscuro universo del nuevo título de Konami...
¡Primicia!
GUÍA COMPLETA CASTLEVANIA
INCLUYE MAPAS DE TODOS LOS NIVELES
CONCURSOS
• SPY HUNTER 2 (PS2/XBOX)
20 Juegos + 20 Camisetas
• RE CODE: VERONICA X (GC)
15 Juegos
• XBOX CRYSTAL
1 Consola Xbox Crystal
+ 5 juegos + kit Xbox Live
Los mejores REPORTAJES
• Athens 2004
• Forgotten Realms
• Fahrenheit
• Harry Potter y El Prisionero de Azkaban
NINJA GAIDEN
Ryu Hayabusa regresa para protagonizar el mejor título de la temporada para Xbox
...Y ADEMÁS
EURO 2004
OBSCURE
PROJECT ZERO 2
RED DEAD REVOLVER
TRANSFORMERS...
Resident Evil 4
En exclusiva para GameCube



EL MÁS HONORABLE. EL MÁS LETAL.



También disponible el Pack Especial JET LI, que incluye Cuestión de Honor + la película en DVD Hero, nominada a los Oscar como mejor película extranjera y protagonizada por el propio Jet Li.

¿quién se apunta?

PlayStation 2

www.risetohonour.com

16+

www.pegi.info

SUMARIO Nº141

SUPERJUEGOS

www.grupozeta.es

GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas** y **Serafín Roldán**
Secretario: **José Ramón Franco**
Vicesecretario: **Enrique Valverde**
Director Editorial y de Comunicación: **Miguel Ángel Liso**

Director General de Revistas, Libros y Multimedia: **José Luis García**
Director de Coordinación de Revistas: **Jesús Maraña**

Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, Miguel Ángel Liso, Jesús Maraña, José Oneto** y **Jesús Rivasés**

Director General de Finanzas y Control de Gestión: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Joan Alegre**
Adjunto al Presidente: **Julio Martínez**

REDACCIÓN
Director de Revistas de Videojuegos: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redactor Jefe: **Bruno Sol Nieto**
Redacción: **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **José Luis López**
Colaboradores: **Daniel Rodríguez, Ana Márquez** (edición), **Lázaro Fernández, Javier Iturrioz, Javier Bautista, Natalia Muñoz, E. Rodríguez** y **A. Jiménez**
Sistemas Informáticos: **Javier Rodríguez**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **superjuegos@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA

Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Director Comercial, Marketing y Desarrollo: **Carlos Ramos**

Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Directora de Marketing: **Marisa Casas**
Director de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**
Adjunta a la Dirección de Coordinación de Revistas: **Anabel Rodríguez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **Joan Buj**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector: **91 586 33 00 de 9-14 H.**

PUBLICIDAD
Director de Ediciones Especiales: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51 **Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95 **Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07 **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23 **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán, Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40 **Gran Bretaña**: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28 **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83 **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10 **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98 **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 695 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57 **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679 **Singapore**: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91 **Taiwan**: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736 **Korea**: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535 **México**: Grupo Prisma, David Nieto Barssé. **México**. Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 38

Fotomecánica: GIGA. C/ Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid. Impresión y Encuadernación: Avenida Gráfica. C/ Severo Ochoa, 5. Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34. Distribuidores exclusivos para la República Mexicana: Ediciones B Mexico, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A.

Depósito Legal B. 17.209-92 Printed in Spain
SUPER JUEGOS es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)



EN PORTADA





Y ADEMÁS...



38

58

SUPER NUEVO

A FONDO

SECCIONES



EDITORIAL



Ha sido la auténtica sorpresa del mes, no lo esperábamos tan pronto pero por fin ha llegado... Me refiero a *Silent Hill 4*, la última entrega del mito oscuro de Konami, en esta ocasión para PS2 y Xbox. La saga ha evolucionado una vez más, los personajes secundarios cobran un protagonismo especial, la banda sonora está a la altura de siempre y las sensaciones vuelven a ser las mismas que sólo hemos sido capaces de percibir en los *Silent Hill*. Pero no ha sido la única sorpresa del mes ya que otro *Survival Horror* por excelencia asoma su particular visión del terror a nuestras páginas, ni más ni menos que *Resident Evil 4*, exclusivo para GameCube, y con las innovaciones que todos demandábamos en una saga ligeramente acomodada. Y si queréis más sustos, el otro candidato al podio, *Project Zero 2*, también ha querido sumarse a la fiesta. Cantidad y calidad en un mes plagado de estrellas rutilantes como el sensacional *NInja Gaiden* de Xbox, el ya casi olvidado *Red Dead Revolver, Euro 2004, Burnout 3, Athens 2004, Harry Potter y El Prisionero De Azkaban*... Una infinidad de títulos que dentro de muy poquito estarán entre nosotros. Estamos ante uno de los números más completos y atractivos del año, así que no os entretengo más, pasad la página y disfrutad...

<<Marcos García>>

SONY C.E.

Una nueva generación

Los estudios de **Insomniac** y **Naugthy Dog** se encuentran poniendo a punto los próximos capítulos de sus conocidas sagas, *Ratchet & Clank* y la protagonizada por Jak. Ambos juegos estarán preparados y listos para ser puestos a la venta el próximo Otoño, y como era de esperar serán exclusivos de **PS2**. No son estos los únicos títulos que se avecinan para la consola de **Sony**. En Japón ya se ha publicado *Ghost In The Shell: Stand Alone Complex* y muy pronto también estará disponible *Ape Escape Mega Stadium*. No nos olvidamos de otra secuela, esta vez de la mano de **Sucker Punch Productions** que a finales de año lanzará *Sly 2: Band Of Thieves*.

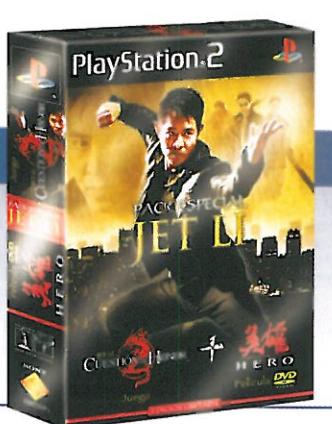
//Sony C.E. contará con secuelas para Jak y Ratchet & Clank//

Jak III

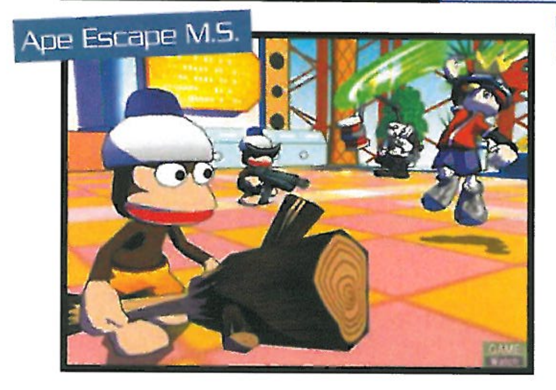


Pack Jet Li

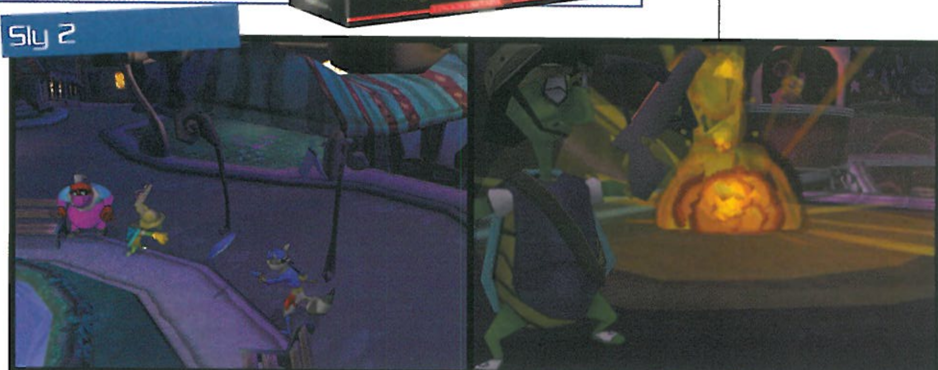
A partir del próximo 7 de abril se pondrá a la venta un pack especial con el nombre de Jet Li que incluye el juego *Cuestión De Honor* para **PS2** y la película *Hero* de este actor, por sólo 64 Euros.



Ape Escape M.S.



Sly 2



KONAMI

PES4 para Xbox

Konami publicará en el último trimestre del presente año la versión de *Pro Evolution Soccer* para **Xbox**. Sin duda, este va a ser uno de los mejores fichajes de esta temporada para la consola de **Microsoft**. Los creadores aún no han desvelado si se van a incluir novedades en esta entrega, pero lo que sí está claro es que aprovechará todo el potencial de la consola.

Los usuarios de Xbox van a disfrutar por fin del mejor fútbol para consola.

LOGITECH

Driving Force Pro

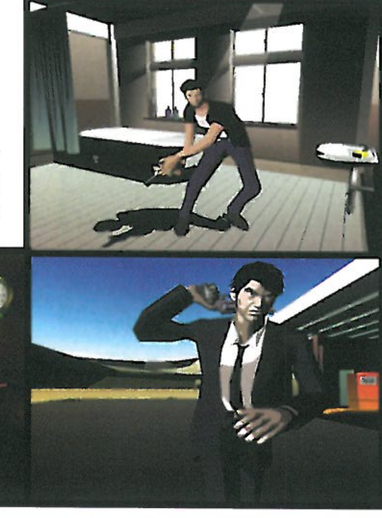
Logitech es una compañía que se ha especializado en la fabricación de periféricos para consola. En esta ocasión presenta un nuevo modelo del volante *Driving Force*. Está recubierto de goma para facilitar el agarre y por supuesto hace uso de la tecnología *Force Feedback* para dar una sensación más realista al conducir. Un efecto que se ve reforzado gracias a la palanca de cambios secuencial. También se incluye una superficie de apoyo con los pedales para evitar que estos se deslicen en cualquier superficie. El *Driving Force Pro* se encuentra ya disponible en las tiendas de nuestros país a un precio de 149,99 Euros.



CAPCOM

Killer 7 y Glass Rose

Capcom ha anunciado que el original *shooter* que se esconde detrás del nombre *Killer 7*, originalmente exclusivo para **GameCube** también verá la luz en **PlayStation 2**. El juego (producido por Shinji Mikami) desborda originalidad, desde su estética influida por *Lupin The 3rd.* hasta en el argumento, protagonizado por un hombre en una silla de ruedas que debe luchar contra un ejército de seres invisibles llamados *Kun Lao*. Por otro lado, la compañía va a editar *Glass Rose* en Europa. Una aventura de corte clásico, las conversaciones y la exploración juegan un papel fundamental, en la que un detective con poderes psíquicos ha de resolver una misteriosa masacre que ocurrió en 1929, después de viajar en el tiempo.



VIRGIN PLAY

Mashed y Pool Paradise



Virgin Play pondrá a la venta *Mashed* en una interesante oferta para **PS2**, junto al *multitap* de *Joytech* y un mando por 59,95 Euros; la entrega para **Xbox** costará 39,95 Euros. La compañía también va a publicar *Pool Paradise*, un título de billar para **PS2** que ha contado con la participación de Jimmy White.

N-GAGE

Trío de ases

Nokia N-Gage va a disfrutar dentro de poco de uno de los fenómenos con mayor repercusión en el mundo del videojuego con *Los Sims Toman La Calle* para el mes de abril. También se está preparando el lanzamiento de un *shooter* en 3D llamado *Ashen* que saldrá en mayo y un título de **Sega**, *Pocket Kingdom: Own the World*, el primer juego masivo On-line para móviles.



S2E

Próxima edición en septiembre

E.J. Krause ha anunciado que la segunda edición del **Salón Del Entretenimiento Electrónico** se celebrará del 9 al 12 de septiembre de 2004, en el Palacio Municipal de Congresos del Campo de las Naciones de Madrid.

RESULTADOS CONCURSOS

CONCURSO LA GRAN EVASIÓN

Ganadores de 1 juego y 1 camiseta
Javier Cañedo del Olmo (VIZCAYA)
Antonio Solve Rodríguez (HUELVA)
Manuel Aragón Gómez (MALAGA)
Isabel Piñeiro Lozano (MADRID)
Evaristo Perelló Mora (ALICANTE)
Antonio Marcos Rodríguez Losada (LUGO)
Javier Díaz Pico (LUGO)
Alvaro Bondía Rajado (MADRID)
Jesús José Zapata Zapata (BARCELONA)
José Pedro Aguilar Leo (MURCIA)

Ganadores de 1 juego
José Antonio Pascual Mate (GUIPUZCOA)
David Funés Lorenzo (BARCELONA)
Daniel Saldaña Pariente (PALENCIA)
Juan José García Martínez (ALMERIA)
Pedro Aguilar Lanzo (BARCELONA)

CONCURSO LOS SIMPSON

Ganadores de 1 juego y 1 vaso
Javier Moreno Pérez (GERONA)
Juan Carlos Alonso Martínez (BARCELONA)
Henry Padillo García (ZARAGOZA)
David García Alvarez (MADRID)
Alfonso Prián Pérez (SEVILLA)

Ganadores de 1 juego
Ivan Jeréz Arán (BARCELONA)
María Serrano Sanz (VALENCIA)
David Fernández Suárez (SEVILLA)
José Manuel Fernández Trancoso (VALENCIA)
Dionisio Delgado Rodríguez (LUGO)
Fco. Javier Gutiérrez Arriba (BARCELONA)
Victor Gómez Moreno (MADRID)
Miguel A. Arroyo Díaz (MADRID)
Juan Antonio Martín Lucas (SALAMANCA)
Javier Torralba Pérez (VALENCIA)
Jorge David González Diez (LEON)
Héctor Larra Martín (MÁLAGA)
Alejandro Moraño Mur (BARCELONA)
Juan de Pedro García (MURCIA)
Mariano López Martín (MADRID)

GRUPO ZETA

Premios PS2 R.O. 2003



De Izda. a Dcha: Enrique Santamaría (Jefe de Producto de EA Sports), Javier Martínez-Avial (Dtor. de Marketing de S.C.E.), Francisco Arteche (Dtor. General de Electronic Arts para España y Portugal), Mª Jesús López (Directora de Negocios de S.C.E.), Juan José González (Jefe de Producto de EA Games) y Fátima Aldama (Directora de Ventas de S.C.E.)

El Casino de Madrid acogió el pasado 3 de marzo la entrega de premios a Los Mejores para **PS2** de 2003, organizada por **PlayStation 2 Revista Oficial**. Los votos de sus lectores encumbraron a *El Señor De Los Anillos: El Retorno Del Rey* como el gran triunfador de la jornada. Al evento acudieron todas las compañías distribuidoras del sector, así como representantes del Grupo Zeta; José Luis García (Director. General de Revistas, Libros y Multimedia), Juan Pescador (Director Gerente de Revistas) y Jesús Maraña (Director de Coordinación de Revistas).



Mejor Juego del Año

PRIMERO **El Señor De Los Anillos: El Retorno Del Rey (EA Games)**

SEGUNDO **Prince Of Persia: Las Arenas Del Tiempo (Ubi Soft)**

TERCERO **Medal Of Honor: Rising Sun (EA Games)**



Mejor Juego de Conducción

PRIMERO **Need For Speed Underground (EA Games)**

SEGUNDO **W.R.C. III (Sony C.E.)**

TERCERO **Colin McRae 04 (Codemasters)**



Mejor Juego Deportivo

PRIMERO **FIFA Football 2004 (EA Sports)**

SEGUNDO **Pro Evolution Soccer 3 (Konami)**

TERCERO **NBA Live 2004 (EA Sports)**

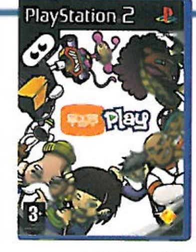


Mejor Juego Shoot'em-up

PRIMERO **Medal Of Honor: Rising Sun (EA Games)**

SEGUNDO **XIII (Ubi Soft)**

TERCERO **Time Crisis 3 (Sony C.E.)**



Premio de la Redacción

El único premio no otorgado por los lectores de **PS2 R.O.**, sino por consenso de toda su equipo de redacción, recayó en **Eye Toy: Play**, como reconocimiento a su innovación tecnológica y su interactividad con el usuario.



Mejor Juego de Aventura/RPG

PRIMERO **El Señor De Los Anillos: El Retorno Del Rey (EA Games)**

SEGUNDO **Prince Of Persia: Las Arenas Del Tiempo (Ubi Soft)**

TERCERO **Silent Hill 3 (Konami)**



Mejor Juego Acción/Plataformas

PRIMERO **Jak II: El Renegado (Sony C.E.)**

SEGUNDO **Prince Of Persia: Las Arenas Del Tiempo (Ubi Soft)**

TERCERO **Ratchet & Clank Totalmente A Tope (Sony C.E.)**



Mejor Juego On-line

PRIMERO **SOCOM: US Navy SEALS (Sony C.E.)**

SEGUNDO **FIFA Football 2004 (EA Sports)**

TERCERO **Medal Of Honor: Rising Sun (EA Games)**



TIF 2004. Todos contra todos.
Roberto contra Carlos. Joaquín y Benjamín contra Román y Ramón. Fran, Francisco y Francesco contra Tony, Antonio y Antoñito. Vicente y su gente contra Iván y el resto de la peña. Y Fernando contra todos. Así es Esto es Fútbol 2004. El único juego con el que podrás jugar online hasta 4 contra 4. Y con el multitap, hasta 8 jugadores en un mismo partido sin tener que conectarte a la red. Esto es Fútbol 2004. Cuantos más mejor.
¿quién se apunta?
PlayStation 2
PlayStation 2
MODO ONLINE INCLUIDO
ESTO ES FUTBOL 2004
3+
LFP
www.elgrandesafio.com
BURGOS
CADIZ
LEGANES
SANTANDER
VALLADOLID
VALENCIA
AL MADRID
ELCHE
ATLÉTICO MADRID
CELTA
MERIDA
AUPA ROMANOS
AUPA ESPAÑA

SONY C.E.

Athens 2004





El fatídico 11 de marzo asistimos a la presentación de Athens 2004 en Lausanne; en su Museo Olímpico captamos la imagen superior contra la violencia.

El juego es compatible con la alfombrilla de baile. Aunque correr los 100 m. lisos pueda suponer toda una odisea.

La fría ciudad de Lausanne, enclaustrada entre las primeras estribaciones de Los Alpes y a orillas del lago Lemans, fue el escenario elegido por **Sony C.E.** para presentar un título que está desarrollando **Eurocom**, ***Athens 2004***. Como su título indica, el juego se inspira en los próximos Juegos Olímpicos que tendrán lugar en Grecia, de hecho la ciudad suiza no fue escogida al azar; Lausanne alberga el comité olímpico internacional además de un interesante museo sobre las olimpiadas que visitamos al ser invitados por **Sony C.E.** Pero vayamos al grano, la criatura de **Eurocom** guarda muchas similitudes con los juegos que sentaron las bases de este género dentro de las disciplinas deportivas para consola, como fueron *Track & Field* y *Daley Thompson's Decathlon*. ¿Qué quiere decir esto? Pues que entre las 26 pruebas que se pueden disputar en ***Athens 2004*** (las de atletismo normalmente, como el salto de longitud) se basan en el «aporreo» sistemático de dos botones (X y Círculo) y pulsar a tiempo un tercero (L1). Sin embargo, **Eurocom** ha querido realizar alguna que otra innovación, incluso ha llegado a adoptar la mecánica de géneros

//Ya está aquí, el título oficial de los Juegos Olímpicos de Atenas//

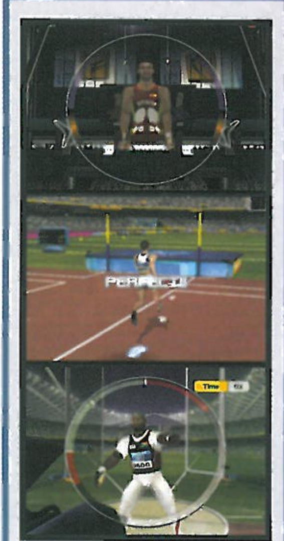
Captura de movimientos



Los desarrolladores han utilizado *Motion Capture* para conseguir un gran realismo en todas las animaciones necesarias para cada prueba. Por ejemplo, en las categorías ecuestres se han monitorizado los movimientos de caballo y jinete, que se procesan completamente por separado.



Innovando



Además del típico «aporreo» de dos botones, en ***Athens 2004*** se presentan interesantes innovaciones, como el estilo de juego de baile de la gimnasia femenina, el lanzamiento de disco que utiliza los *sticks* analógicos o la gimnasia masculina que exigirá rapidez y un *timing* ajustado.

REPETICIONES
Al final de cada competición se ofrecerá una repetición desde diferentes ángulos de cámara para no perder detalle

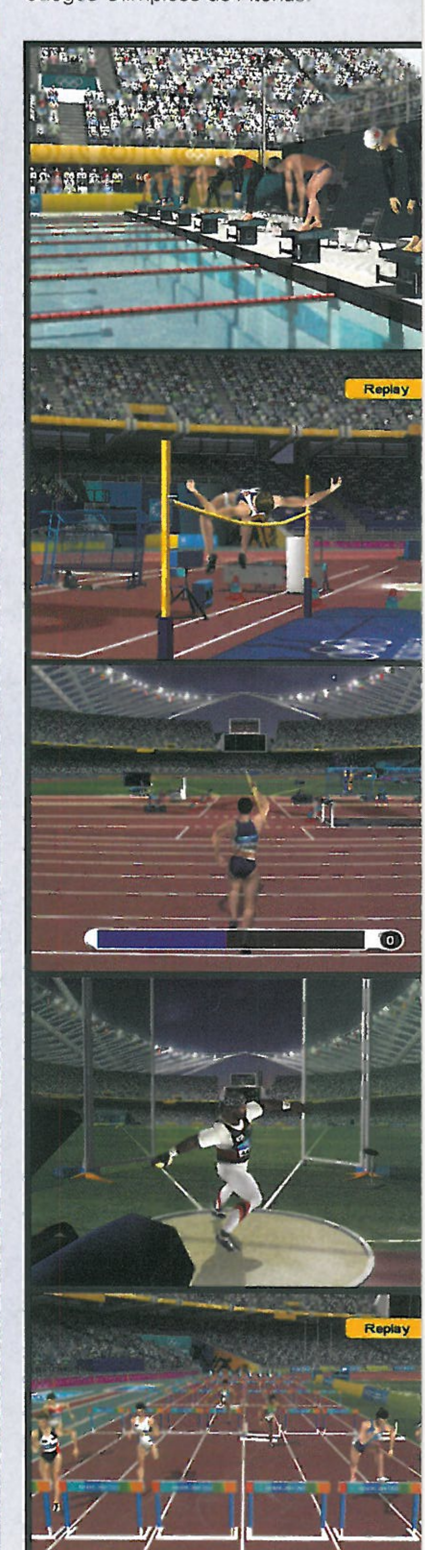
Junto a pruebas con innovaciones sobre el concepto clásico de juegos de olimpiadas, están las pruebas que se superan pulsando a toda velocidad un par de botones.

como el baile (***Athens 2004*** es compatible con la alfombrilla) en la gimnasia femenina. La compañía ha empleado la captura de movimientos para ofrecer una mayor sensación de realismo en los desafíos. Algo que se extiende también a la recreación de los 6 estadios en los que se disputa cada competición que han sido reproducidos teniendo en cuenta los planos originales. La sensación que nos quedó después de la presentación, en la que tuvimos la oportunidad de probar hasta 11 eventos diferentes, es que ***Athens 2004*** quizá no es el último grito en gráficos, pero sí resulta todo lo divertido que un juego así ha de ser. ➾ **R. DREAMER**

//Athens 2004 es divertido y además muy variado//

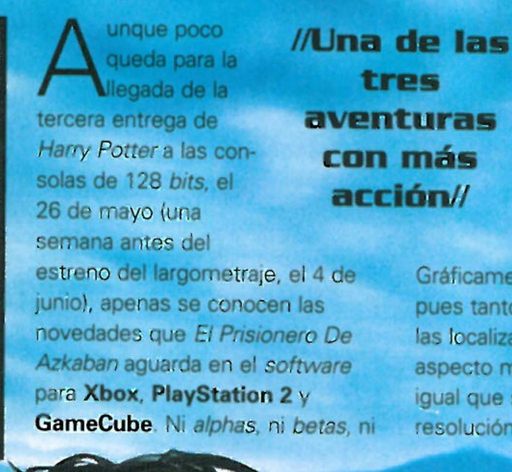
Espíritu Olímpico

Athens 2004 presenta un total de 26 pruebas Olímpicas que se dividen en categorías como atletismo, gimnasia, natación, disparo, levantamiento de peso, competición ecuestre o tiro con arco. El jugador podrá seleccionar entre 3 modos de juego diferentes y 64 países de todo el globo, lo que supone la participación de 800 deportistas, y de 6 estadios recreados al detalle de los originales que van a utilizarse en los Juegos Olímpicos de Atenas.



ELECTRONIC ARTS

HARRY POTTER
y El Prisionero De Azkaban



Aunque poco queda para la llegada de la tercera entrega de *Harry Potter* a las consolas de 128 *bits*, el 26 de mayo (una semana antes del estreno del largometraje, el 4 de junio), apenas se conocen las novedades que *El Prisionero De Azkaban* aguarda en el *software* para **Xbox**, **PlayStation 2** y **GameCube**. Ni *alphas*, ni *betas*, ni nada de nada; por eso **Electronic Arts** nos invitó a sus oficinas en España a ver el juego de la mano de su creador Dan Blackstone, quien nos desveló todos sus secretos.

//Una de las tres aventuras con más acción//

Gráficamente ha evolucionado, pues tanto los personajes como las localizaciones han adquirido un aspecto mucho más adulto. Al igual que su desarrollo, ya que resolución de *puzzles* y duelos con

La resolución de puzzles será más compleja al tener que trabajar Harry en cooperación con Ron y Hermione.

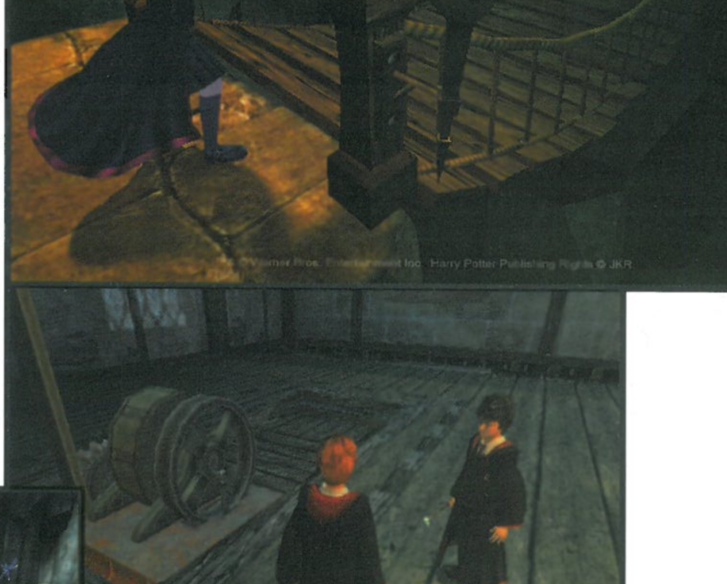


Eye Toy

Como diferencia con respecto a las versiones de **GC** y **Xbox**, la de **PS2** tendrá conectividad con la cámara *Eye Toy* para disfrutar de 7 divertidos minijuegos. Además, por primera vez en un videojuego de consola, la voz será fundamental para salir victoriosos de las pruebas.



El hechizo Glacius es uno de los más eficaces para combatir el fuego.



enemigos son más complejos. Además, al poder controlar a Ron, Hermione y Harry en cooperación y por turnos (cada uno posee diferentes habilidades y hechizos), esta tercera entrega contiene mucha más acción que las anteriores. Los partidos de *Quidditch* se han visto relegados por otro tipo de desafíos a modo de minijuegos, como el Club de Duelo, Pescar Caballitos de Mar... Pruebas que están fielmente inspiradas en los acontecimientos narrados en el libro. Como es habitual, Harry deberá acudir a clases de magia mientras descubre las perversas intenciones de Sirius Black, el preso fugitivo de Azkaban. Pero para ello, primero tendrá que aprender a derrotar a los Dementores, a volar sobre un *Hipogrifo* y muchas cosas más. ➾ ANNA



Dan Blackstone el creador



Nos desveló, en su visita a las oficinas de **EA** en España, las novedades de *El Prisionero De Azkaban*. Así, hizo una demostación de la conectividad que tiene con *Eye Toy* y nos enseñó cómo será el desarrollo de la aventura controlando a los 3 personajes.



La versión de GameCube tendrá conectividad con GBA para descubrir nuevos secretos.

EL PODER DE TRES
Harry es muy valiente y no dudará en hacer frente al enemigo. Hermione sabe los hechizos más poderosos y Ron conoce los pasadizos secretos.

ELECTRONIC ARTS

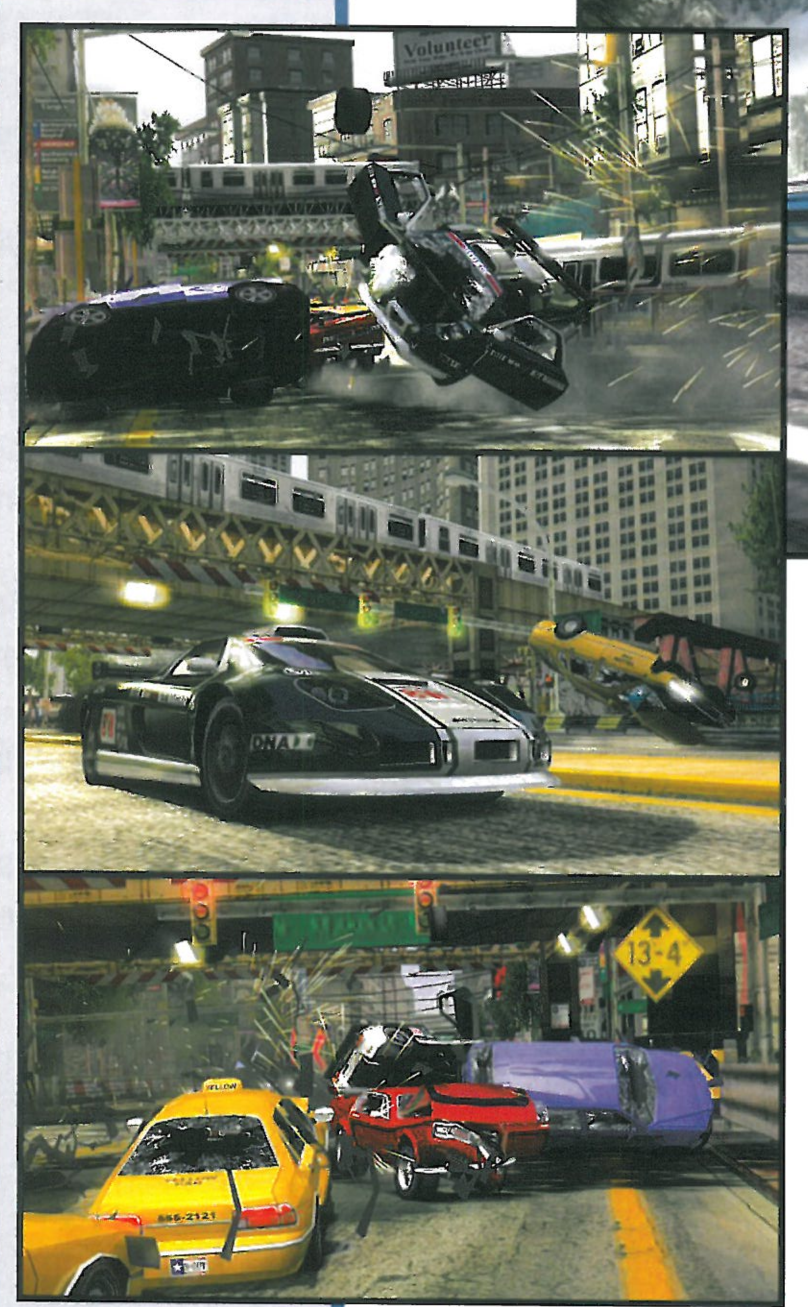
BURNOUT 3



Una de las nuevas incorporaciones de Burnout 3 será el «takedown», que nos permitirá hacer verdaderas perrerías con los rivales que encontremos.

La noticia saltó hace pocas semanas. La tercera entrega de la serie de conducción extrema *Burnout* sería publicada por **Electronic Arts**, a diferencia de los dos capítulos precedentes, que aparecieron bajo el sello de **Acclaim**. Últimamente la multinacional norteamericana responsable de *FIFA* parece apostar fuerte para conseguir las licencias más jugosas. Las posibilidades de *marketing* y recursos que puede poner a disposición de cualquier grupo de programadores con buenas ideas, **Electronic Arts**, ha seducido a los desarrolladores ingleses de **Criterion**. Su historia en las consolas de 128 *bits* comienza con el simulador de *skateboarding* futurista *Airblade*, aunque son más conocidos por desarrollar la tecnología *Renderware* que emplean multitud de equipos programadores para crear nuevos juegos. Tras acabar la producción de *Burnout 2*, se pusieron manos a la obra con este tercer capítulo, que por lo que hemos visto y oído hasta la fecha seguirá las directrices principales de sus predecesores, las mismas que lo han convertido en favorito entre aquellos que gusten de la velocidad extrema sin demasiadas complicaciones y la carga de adrenalina que sólo juegos como éste pueden proporcionar. Y si algo faltaba en los anteriores *Burnout* era la variedad de modos de juego, ahora

Choques



Todos los que conozcan la saga saben que los momentos más espectaculares del programa están protagonizados por las colisiones, algo que provocará que nunca vayamos a ver coches de marcas reales en esta saga. En ***Burnout 3*** serán más impactantes que nunca, con cientos de elementos moviéndose en pantalla.

se ha intentado mejorar con muchas más opciones y un desarrollo no lineal que permitirá al jugador decidir en qué carreras prefiere participar en cada momento. Pero sin duda, el detalle que hace inconfundible a esta saga es el tráfico real. Seguirá siendo imprescindible esquivarlo a altas velocidades, incluso en sentido contrario, aunque se ha añadido un nuevo movimiento conocido como «takedown». Consistirá en impactar en uno de los vehículos que compite contra nosotros en la carrera para hacerle volcar o expulsarle de la carretera. De esta manera podremos provocar auténticos «combos» de coches colisionando entre sí, algo que, aparte de los espectaculares resultados gráficos, hará incrementar nuestra barra de turbo. El motor gráfico será el doble de rápido que en la entrega anterior, con todo lo que ello conlleva. ***Burnout 3*** estará en la calle en septiembre para **PlayStation 2** y **Xbox**. ➾ DANI3PO

//El motor gráfico será el doble de rápido que en Burnout 2//





DANI3PO

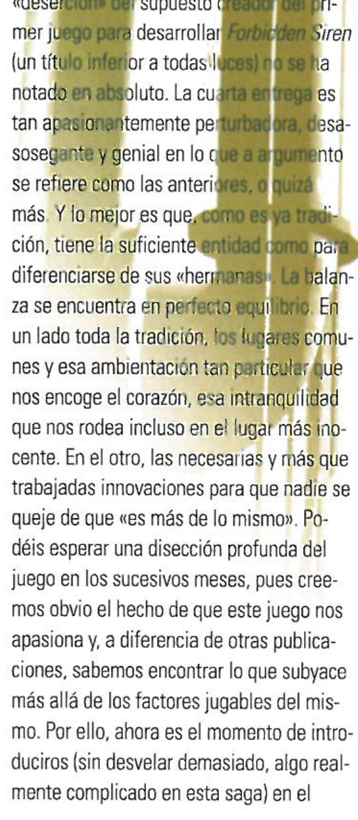
SILE

Un escalofrío recorre tu cuerpo y el desasosegante presentimiento que ya has tenido otras veces vuelve a materializarse en forma de perturbadores sueños. Aún siendo consciente de lo que te espera, sabiendo que en algún momento te arrepentirás, decides penetrar en el mundo de Silent Hill...



Durante la aventura de Henry, uno de sus mayores quebraderos de cabeza serán los espectros que surgen de las paredes y levitan sobre el suelo. Su persecución será incansable y en ningún lugar estarás a salvo de ellos. La única forma de neutralizarlos es con una misteriosa espada que les deja clavados al suelo. Lo único negativo es que sólo cuentas con una, y una vez que la recoges el fantasma en cuestión volverá a la vida inmediatamente. Lo mejor será tratar de evitarlos mientras sea posible, tarea realmente nada sencilla.

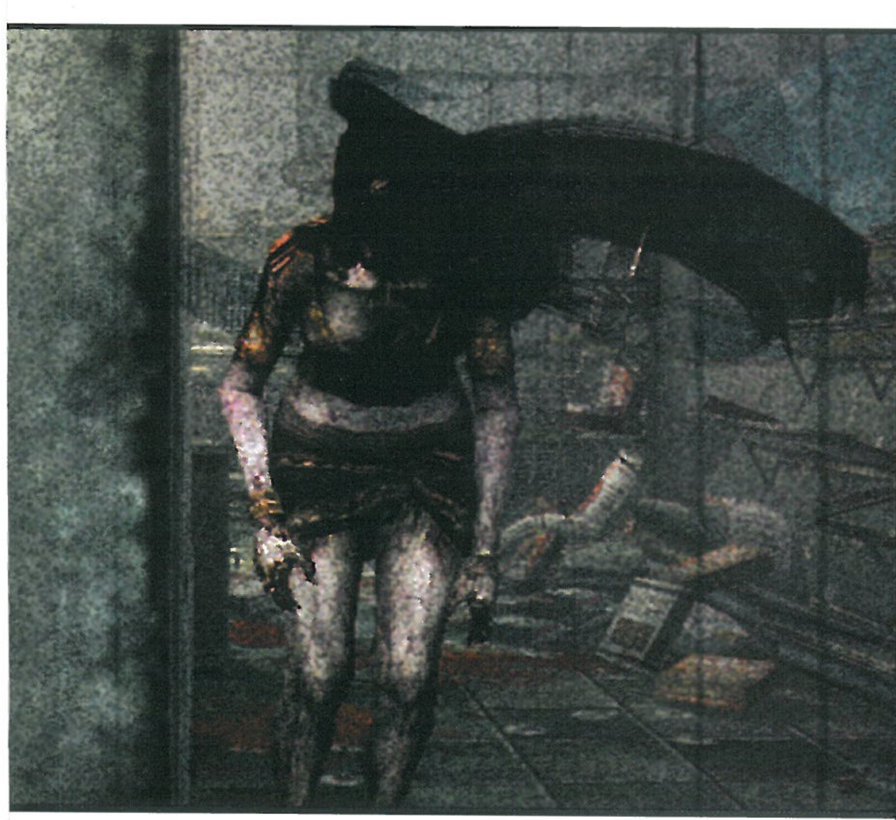
NT HILL 4



Lo primero que hay que tener en cuenta, antes de entrar de lleno en el comentario, es la celeridad con la que el nuevo título de **Konami** ha llegado hasta nuestras manos. Hace tan sólo unos pocos meses estábamos aún babeando al ver las primeras imágenes del juego y ahora ya disponemos de una versión prácticamente al cien por cien del mismo. Y la verdad es que hay que estar agradecidos por el hecho de que la espera haya sido tan corta, ya que nuestros ansiosos corazones no habrían podido resistir mucho más tiempo. Nos da la sensación de que los programadores de esta saga no deben de tener mucha vida propia, y dudamos de que su salud mental esté intacta, ya que para cualquier persona medianamente normal sería un duro ejercicio de la fantasía más oscura y macabra elaborar un conjunto argumental como el de los cuatro capítulos de los que se compone la serie. El que muchos considerábamos uno de los mayores genios de la composición musical para videojuegos, Akira Yamaoka, cumple las funciones ahora de productor y creemos que es la primera vez que ocurre algo similar. La «deserción» del supuesto creador del primer juego para desarrollar *Forbidden Siren* (un título inferior a todas luces) no se ha notado en absoluto. La cuarta entrega es tan apasionantemente perturbadora, desasosegante y genial en lo que a argumento se refiere como las anteriores, o quizá más. Y lo mejor es que, como es ya tradición, tiene la suficiente entidad como para diferenciarse de sus «hermanas». La balanza se encuentra en perfecto equilibrio. En un lado toda la tradición, los lugares comunes y esa ambientación tan particular que nos encoge el corazón, esa intranquilidad que nos rodea incluso en el lugar más inocente. En el otro, las necesarias y más que trabajadas innovaciones para que nadie se queje de que «es más de lo mismo». Podéis esperar una disección profunda del juego en los sucesivos meses, pues creemos obvio el hecho de que este juego nos apasiona y, a diferencia de otras publicaciones, sabemos encontrar lo que subyace más allá de los factores jugables del mismo. Por ello, ahora es el momento de introduciros (sin desvelar demasiado, algo realmente complicado en esta saga) en el ►

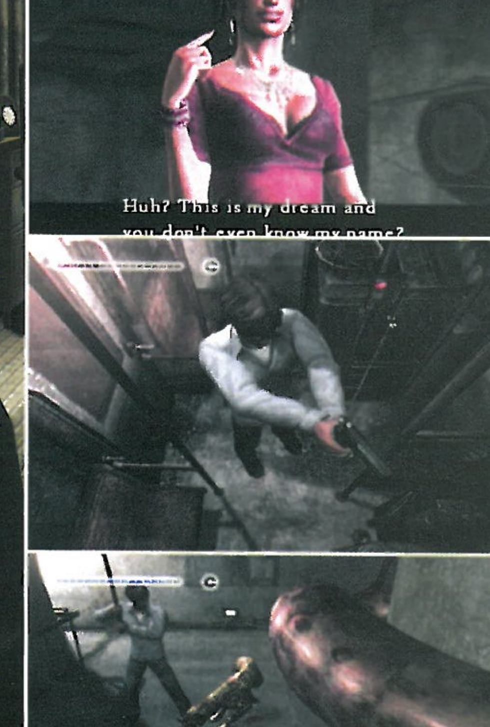






EL METRO

El primero de los lugares que visitaremos tras explorar a fondo el apartamento será la estación de metro que se encuentra en frente de nuestro edificio. Allí, nos encontraremos con Cynthia, una exhuberante mujer que nos recuerda bastante a Maria, la perturbadora presencia femenina de la segunda entrega de la saga. Al comienzo pensaremos que estamos metidos en un sueño de ella, pero pronto nos daremos cuenta de que todo es real. Tras varios encuentros con la chica, llegaremos a la sección de los andenes y a los propios trenes, una localización muy recurrente dentro de la serie. También conoceremos a los primeros enemigos y nos familiarizaremos con el control y el sistema de combate. El despertar de Henry tras concluir el nivel nos pondrá en conexión entre el mundo real y el «otro».



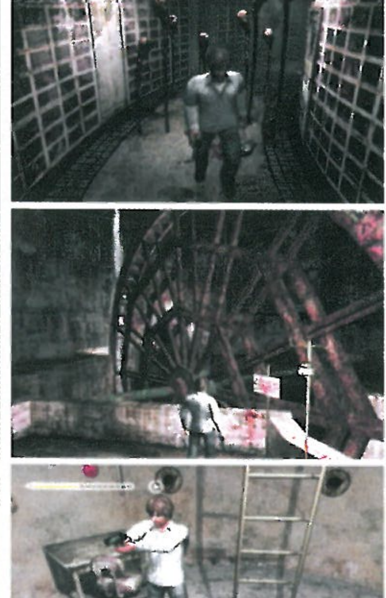
complejo, como siempre, argumento del juego. Lo que ha trascendido hasta ahora es la historia de Henry, el protagonista del juego. Una vez más el rol principal recae en un hombre, tras el soplo de aire fresco que supuso controlar a Heather en *SH3*. Henry vive en una pequeña ciudad, en un edificio de apartamentos donde se mudó hace unos años. Un día comienza a tener extraños sueños, en los que su apartamento se transforma hasta convertirse en un lugar sucio, oscuro y macabro. De una de las paredes del salón surge un extraño ser humanoide que levita, el cual guarda bastante parecido con los zombis de *Resident Evil*, aunque los grafistas de **Konami Tokio** han conseguido un aspecto mucho más terrorífico. Un buen día se levanta y comprueba que parte de sus pesadillas continúan a su alrededor una vez despierto. La puerta de salida de su apartamento se halla sellada por un buen número de cadenas y candados. No funciona el televisor, ni la radio, y sus vecinos no pueden escuchar sus gritos. Dos únicas perspectivas siguen ligándole con el exterior. Por una parte están las ventanas, desde las que puede apreciar que en la calle todo continúa con total normalidad. La otra es la mirilla de la puerta, por donde ve cómo sus vecinos se extrañan ante el tiempo que lleva encerrado en casa. En particular, la chica que habita la puerta de al lado, llamada Hielen, es una vista recurrente, así como el casero apellidado Sunderland (este apellido les dirá algo a los *fans* de la saga). Así pues, el quinto día de su encierro descubre que en la pared de su cuarto de baño se ha abierto un agujero que le comunica con el exterior, aunque sería más correcto decir con realidades alternativas. A partir de ese momento la acción se divide entre el interior del apartamento (donde la perspectiva es en primera persona, algo inédito en la saga) y los diez niveles diferentes de los que se compone el juego, donde seguiremos controlando al personaje en tercera persona. En este sentido se han efectuado algunos cambios, como la eliminación de la pantalla de inventario. Ahora la gestión de objetos se

LA PUERTA

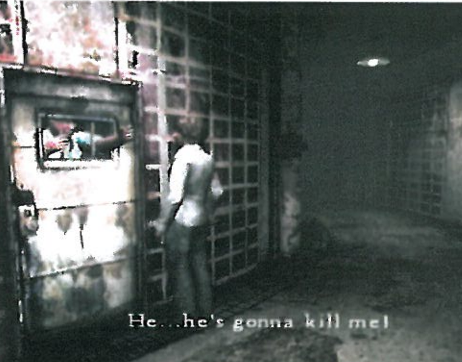
Hace cinco días Henry tuvo su primera pesadilla y ahora la puerta de su apartamento se encuentra cerrada por una serie de cadenas con candados. Además, una extraña inscripción en rojo reza «No salgas. Walter»

//MÁS ADULTA, CRUEL Y CON UN GUIÓN MUCHO MÁS ELABORADO QUE NUNCA//

LA PRISIÓN



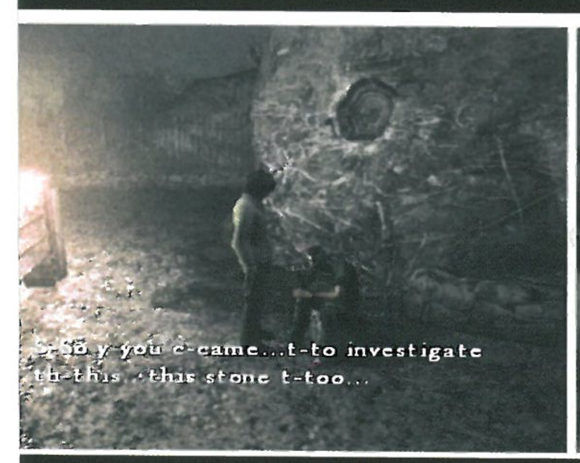


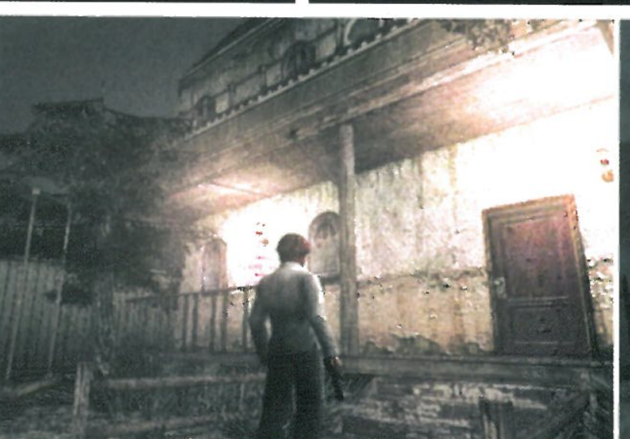


EL BOSQUE

Tras un buen número de sorpresas de vuelta al apartamento, Henry se da cuenta de que el agujero de su cuarto de baño se ha hecho más grande. A través de él llegará a un bosque cercano al pueblo de *Silent Hill*. Avanzando por un camino entre los árboles llegará al orfanato. Muchos rumores corren sobre la verdadera naturaleza de este edificio, regentado por una sociedad secreta llamada 4S. Un joven será su mayor interlocutor en este nivel, en el que también tendremos la oportunidad de disfrutar de una preciosa vista del lago *Toluca*, que ya ha aparecido en capítulos anteriores. Tras la visita a una mina abandonada, Henry podrá entrar en el orfanato...

Sin duda nos encontramos ante uno de los niveles más desconcertantes de todo el juego. Nos llevará bastante tiempo descubrir la verdadera naturaleza de esta construcción. Se trata de una torre circular que hace las veces de prisión. Consta de cinco plantas y para acceder a ellas deberemos utilizar unas escaleras de mano. Leyendo los diarios de los reclusos (que parecen ser niños de corta edad) y de los propios guardas descubriremos las infames atrocidades que se cometían en este recinto, aunque su función última no nos quedará del todo clara. Aquí también nos toparemos con uno de los *puzzles* más curiosos de todo el juego, relacionado con la estructura de la prisión.



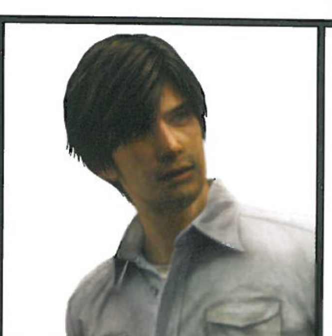




REPORTAJE

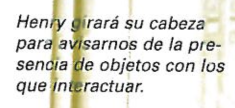
SILENT HILL 4






ALMAS

Existen muchos más personajes con los que interactuar que en cualquiera de los capítulos anteriores. Escucha sus palabras



Henry girará su cabeza para avisarnos de la presencia de objetos con los que interactuar.

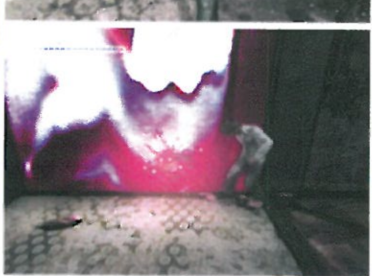
► realiza en tiempo real desde un pequeño menú que aparece en pantalla. Una barra de vida también se mostrará en la parte superior, que se rellenará mientras permanezcamos en el apartamento, así como un medidor de fuerza en función del cual realizaremos diferentes ataques con las armas. Bates de béisbol, palos de golf que se romperán con el uso, tuberías, espadas o picos, además de la típica pistola, constituirán nuestro inventario. Además, dentro de la vivienda de Henry contaremos con un baúl donde guardar temporalmente las pertenencias que no necesitemos. Algo complicado de superar era el catálogo de enemigos, pues ahora nuestra mayor preocupación serán los «fantasmas» (así los llama el propio juego); criaturas aparentemente inmortales que surgen de las paredes y levitan sobre el suelo. Perros infernales, polillas gigantes o seres de dos cabezas también estarán presentes para atormentarnos mientras intentamos desentrañar el misterio que rodea al enclaustramiento de Henry. Cada uno de los universos a los que el protagonista accederá está poblado por personajes que nos irán desvelando la trama. Las fotos que cuelgan de las paredes del apartamento mostrando lugares del pueblo maldito son la primera referencia a *Silent Hill*, pero pronto conoceremos lugares como el orfanato del pueblo o el lago *Toluca* (al otro lado del cual se levanta el hotel donde el protagonista de *SH2* conoció la verdad sobre la muerte de su mujer). La sombra de un asesino en serie muerto hace años planea sobre las andanzas de Henry, así como la historia de un niño de aspecto inquietante. Mucho más se podría decir de *SH4* que nos inquieta como ningún otro, entre otras cosas el hecho de que es más cruel y violento que sus predecesores. Tiempo habrá, mientras tanto aprovechad vuestras últimas noches de dulces sueños...

//SE HAN AÑADIDO A LA SAGA INFINIDAD DE NOVEDADES//

EDIFICIOS







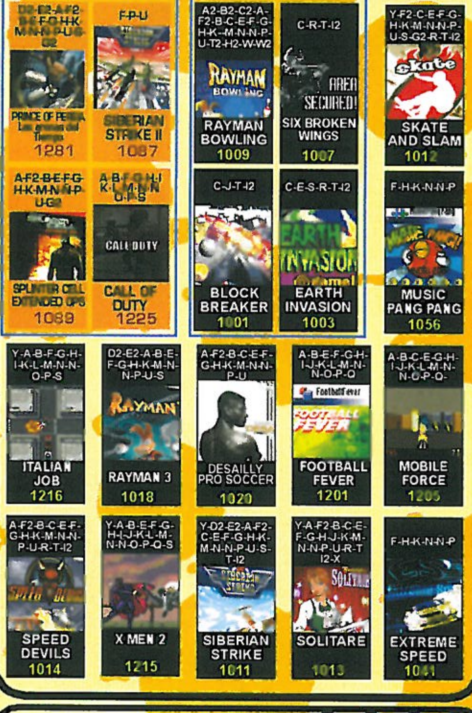
Un grupo de edificios de viviendas interconectados por escaleras de incendios constituirán el escenario del cuarto universo que visitaremos. Aquí nos enteraremos de parte de la historia que rodea a nuestro apartamento de boca de otro de los inquilinos, que también ha sido atrapado en esta «realidad alternativa». La presencia del inquietante niño se hará notar más aún, dándonos a entender que representa una de las claves.

JUEGOS

1. Comprueba que tu móvil tiene WAP y que es compatible*.
2. Elige un juego y envía un sms al **5099** con la clave **JUEGO50** (espacio) y el código del juego.

EJ: JUEGO50 1012

*COMPATIBILIDADES JUEGOS: A= Nokia 3100. B= nokia 3300. C= Nokia 3410. D=Nokia 3510. E=Nokia 3510i. F=Nokia 3650. G= Nokia 5100. H= Nokia 6100. I= Nokia 6220. J=Nokia 6310i. K= Nokia 6610. L= Nokia 6650. M= Nokia 6800. N= Nokia 7210. Ñ= Nokia 7250. O= Nokia 7250i. P= Nokia 7650. Q= Nokia 8910i. R= Siemens c55. S= Sharp gx10. T= Siemens m50. T2= Siemens M55. U= N-Gage. V= Sonyerisson p800. W= Siemens s55. W2= Siemens SL55. X= Sonyerisson T610. Y= Motorola T720. Z= Nokia 6600, A2= LG g5300i. B2= LG g5400. C2= LG g7100. D2= Motorola V300. E2= Motorola V600. F2= Nokia 3200. G2= Sharp gx20. H2= Siemens mc60. I2= Siemens m50



www.tu-logo.com

IMAGENES

Ej: FOTO79 35563

1. Comprueba que tu móvil tiene WAP y es compatible.
2. Envía **FOTO79** (espacio) código de la imagen al **5099**






35563 35984 36634 35973







35028 35427 36380 36354








36975 36213 35530 35495 35540 35538 35954 35158





36330 36467 36691 36526 35499 36290 35497 36155




36904 35501 35502 35424 35423 36285 35492 35487







36902 36454 36457 36463 36905 35488 35486 35936

animadas









37271 37190 ANIM185 37275 37276 ANIM192 ANIM116 37289

TONOS POLIFÓNICOS

1. Comprueba que tu móvil tiene wap y es compatible.
2. Envía la clave **P013** (espacio) código del tono polifónico al **5099**

Ej: po13 84512

NOVEDADES

84512	Love is only a feeling · The darkness
84511	The way you move · Outkast
84510	Sabor a chocolate · Elefante
84509	Muéveme · Miguel
84508	Se me va la vida · Vicente
84507	Bingo bongo · Dj Quicksilver
84506	Old school joint · Missy Elliot
84505	Sing · Travis
84504	Wrong Impression · Natalie Imbruglia
84503	Solitary man · Him

TOP

84267	Bulería · David Bisbal
84090	Tengo · Queco
82652	Fiesta Pagana · Mago de Oz
83662	Crazy in love · Beyonce & Jay Z
84068	Du hast · Ramstein
83796	La madre de José · El canto del loco
80726	No woman no cry · Bob Marley
83584	Bring me to life · Evanescence
84203	Dos Gardenias· Latin Lovers
83849	Molinos de viento · Mago de Oz

HIMNOS

80293	Its my life / Bon Jovi
80239	Final Countdown / Europe
83918	Where is the love / Black eyed peas
80472	Every breath you take / The Police
83585	Libertine / Kate Ryan
80062	In The End / Linkin Park
80217	I can´t get no satisfaction / Rolling Stones
80415	Smooth / Santana
80831	Jammin / Bob Marley
83586	Somewhere I belong / Linking park
83657	Start me up / Rolling stones
83653	All the things she said / Tatu
83797	Mas que nada / Tanga girls

CINE Y TV

83883	Fraggle Rock / Television
80043	The Terminator / Film
80044	Rocky / Film
80024	The Matrix / Film
83658	Star Wars / John Williams
83834	La abeja maya / Televisión
80065	Friends / Theme
80108	Benny Hill / Theme
80125	Mortal Kombat / Film
80143	Pink Panther / Theme
84064	Darth Vader Marcha imperial / Star Wars
84067	El Exorcista / cine
83866	Bajo del mar / La sirenita
83850	Las Tapitas / Anuncio ONCE
83648	La familia Munster / Televisión
82054	Ain´t no mountain high enough / Anuncio
80336	Movistar
80189	MacGyver / Theme
80174	Titanic V2 / Film
80014	Expediente X / Television

ROCK INTERNACIONAL

82172	Barcelona · Himno oficial
83808	Himno de España · Himno
82124	Atletico De Madrid · Himno oficial
82123	Athletic De Bilbao · Himno oficial
82190	Betis · Himno oficial
83258	Sevilla F.C. · Himno oficial

ESPAÑOLAS

82935	Noches de bohemia · Navajita Platea
81689	Rosas y espinas · David Bisbal
81690	Bye Bye · David Civera
82004	A Dios le pido · Juanes
82835	Miénteme · D. Bisbal y E. Gadel
82430	Devuélveme la Vida · Antonio Orozco
83598	Mariposa traicionera · Mana
83290	Sin Miedo a Nada · Alex Ubago & Amaia
83856	20 de enero · La oreja de Van Gogh
82284	Color Esperanza· Diego Torres
83642	No te escaparas · Hombres G
83609	Ven ven ven · Sex bomb
82380	Dame Veneno · Los Chunguitos
82740	Maldito Duende · Héroes Del Silencio
81687	Puedes contar conmigo · La oreja de V.G.

TONOS

Ej. TONO50 60695

Envía **TONO50** (espacio) y el código del tono al **5099**

TOP

59812	Buleria
54407	Tengo
54210	Fiesta pagana
53389	Dos gardenias
54391	Son de amores
54395	Los Serrano
54388	La madre de Jose
59792	Hey ya
54276	Ni mas ni menos
59709	Crazy in love

NOVEDADES

60695	First day of my life
60694	Living on the edge
60693	Girls of summer
60692	Rag doll
59837	Left outside alone
62107	Ya nada vol...como antes
62106	La chica de...de al lado
53400	Cha cha slide
59836	So beautiful
59835	Hella good

DISCO

53205	Samba adagio · Safri duo
53384	Voglio vederti danzare · Prezioso
53362	Giulia · Dj Lasha
53240	Lethal industry · DJ Tiesto
53237	Universe · Chasis
53221	Infected · Barthez
53014	Ecuador · Sash
53199	On the move · Barthez
53009	Freestyler · Boomfunk Mc
53262	Suburban train · DJ Tiesto
53257	Never Again · Milk Inc
51000	Star wars darth vader · cine
62005	Coche fantastico 2 · tv
62096	Las tapitas · Anuncio Once
51075	Gladiator · cine
62029	Verano azul · tv
51087	Terminator · cine
51113	May it Be · El señor de los anillos

NACIONALES

54394	No es lo mismo · Alejandro Sanz
54275	Sin miedo a nada · Alex Ubago
54387	Loca · Malena Gracia
54368	Bye bye · David Civera
54402	Rosas y espinas · David Bisbal
54272	Danza del fuego · Mago de Oz
54274	Hasta que el cuerpo aguante · M. de Oz
54231	A dios le pido · Juanes
54409	Aunque no te pueda ver · Alex Ubago
54180	Chiquilla · Seguridad social
54398	Te necesito · Luis Miguel

CINE Y TV

62023	Simpsons · tv
62073	Shin Chan · Tv
51005	El Exorcista · cine
62039	Rasca y pica · tv
51027	Mission impossible · cine
51036	Titanic · cine
62027	Fraggle rock · Tv
51021	La Pantera rosa · cine
51003	El bueno el feo y el malocine
62007	El equipo A · tv

ROCK

60570	Bring me to life · Evanescence
60238	Nothing Else Matters · Metallica
60024	The final countdown · Europe
60118	In the end · Linking park
60004	Highway to hell · Acdc
60213	The Trooper · Iron Maiden
60013	Number of the beast · Iron maiden
60278	Desenchantee · Kate Ryan
60611	Going under · Evanescence
60012	Sweet child of mine · Guns n roses
60614	Numb · Linking park
60045	Satisfaction · Rolling Stones

POP

59709	Crazy in love · Beyonce feat. Jay Z
59608	8 mile · Eminem
59168	No woman no cry · Bob marley
59706	Get busy · Sean Paul
59743	Where is the love · Black Eyed Peas
59749	Baby boy · Beyonce feat Sean Paul
59045	Tubular bells · Mike oldfield
59626	In Da Club · 50 Cent
59143	Every Breath You Take · Police
59145	1999 · Prince
59681	21 questions · 50 cent
59738	4 Minute warning · Mark Owen
59333	7 days · sting
59103	7 seconds · neneh cherrie



SGAER/MV&M/ 513/09/ 9019

ELECTRONIC ARTS

La fórmula del éxito

Electronic Arts tiene acostumbrado al público a juegos de una calidad exquisita. Las pasadas navidades pudimos comprobarlo con un aluvión de auténticas joyas continuando con una trayectoria que seguirá la misma tendencia en el futuro

Publirreportaje



Electronic Arts es sinónimo de diversión en el mundo entero. Los títulos desarrollados por este gigante del entretenimiento no han cesado de cosechar éxitos desde su fundación, aunque es ahora cuando la compañía está viviendo uno de sus momentos más dulces, que se ha visto correspondido por una abrumadora mayoría de usuarios que han adquirido sus productos en masa durante el pasado año. Franquicias como *FIFA*, *Need For Speed* o *Medal Of Honor* han sido remozadas adaptándose a los tiempos que corren, superando en la mayoría de los casos las expectativas del comprador. Pero los éxitos obtenidos por **Electronic Arts**, como ha ocurrido con *El Retorno Del Rey* en todas las plataformas, no significan que la compañía se vaya a dormir en los laureles. Ahora mismo dos de sus juegos están entre los más vendidos en las tiendas, *James Bond 007: Todo o Nada* y *Final Fantasy X-2*. Y dentro de poco se unirán la nueva entrega de *Harry Potter*, *Euro 2004* y *Catwoman*.

//Electronic Arts apuesta por el futuro con tres títulos de gran calidad//

LOS Nº1 DE NAVIDADES

ELECTRONIC ARTS

Los juegos de Electronic Arts se han aupado a las primeras posiciones en ventas

Need For Speed Underground

El fenómeno del Tuning ha sido trasladado al formato digital en uno de los juegos más espectaculares del año. Así lo demuestran las 130.000 unidades de ***NFS Underground*** vendidas en navidades. Se trata de un título de conducción vertiginoso, acentuado por increíbles efectos gráficos.



ESDLA: El Retorno Del Rey

La tercera parte de *El Señor De Los Anillos* ha sido reproducida en una maravillosa y fascinante aventura para consola. Una experiencia que han vivido más de 300.000 usuarios a finales de 2003 con el que ha sido considerado como uno de los mejores juegos del año.









Medal Of Honor: Rising Sun

La saga bélica por antonomasia trasladó hasta el Pacífico, durante la II Guerra Mundial, a más de 120.000 usuarios las pasadas navidades. Una reproducción fiel a la historia sin dejar de lado la diversión.

XBOX 9,3 · NINTENDO GAMECUBE 9,2 · PS2 9,4

Los Sims Toman La Calle

Los personajes de **Maxis** siguen arrasando en consola. Esta vez contarán con más escenarios, profesiones y objetos para decorar.





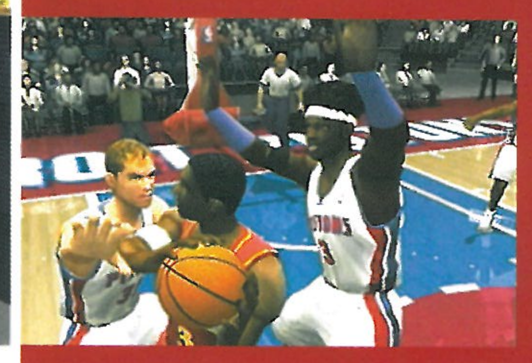


Los mejores jugadores del mundo han sido reproducidos físicamente al detalle.

FIFA Football 2004

450.000 forofos de *FIFA* han comprobado las mejoras introducidas tanto a nivel gráfico como en la jugabilidad. Todos los jugadores y equipos de las mejores ligas del mundo han sido completamente actualizados para dar como resultado el *FIFA* más espectacular de la historia.





NBA Live 2004

Además de Gasol y Raúl López, la presente edición de ***NBA Live 2004*** incluye la selección española al completo, que podrá enfrentarse con los mejores quintetos de la NBA en un juego que plasma perfectamente el espíritu de la mejor liga de baloncesto del mundo.



LA APUESTA ACTUAL DE EA

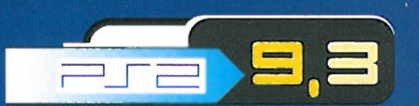
Después de la formidable campaña de Navidad, Electronic Arts continúa pisando el acelerador con dos juegos dispuestos a liderar el mercado

Final Fantasy X-2

Un título que no sólo hará las delicias de los amantes de los RPG, ya que el binomio **Square Enix** ha conseguido una vez más trasladarnos a un mundo fantástico recreado con unos gráficos de una belleza increíble. En este nuevo capítulo, la aventura está protagonizada por tres cantantes femeninas entre las que destaca Yuna, que busca a su amado a lo largo y ancho del mundo de Spira. Un viaje que como suele suceder en la saga se verá interrumpido por combates que se desarrollan por turnos, aunque ahora es posible ejecutar poderosos *combos* y defenderse de los ataques enemigos. *Final Fantasy X-2* viene cargado de novedades, como por ejemplo la posibilidad de desempeñar diferentes profesiones, cada una de las protagonistas podrá ser cantante, guerrera o pistolera. Sin duda, un juego imprescindible para este año.

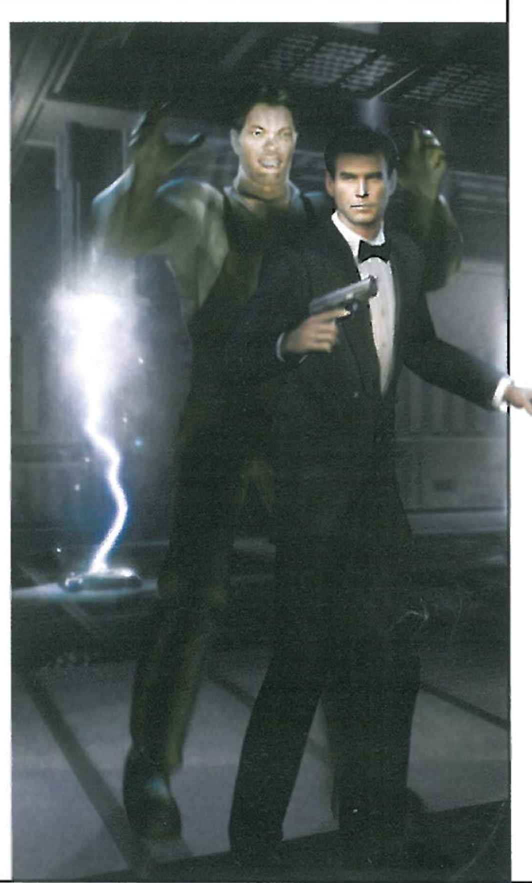


Como viene siendo habitual, el apartado gráfico nos depara entornos de gran belleza.



James Bond 007 Todo o Nada

El estilo de James Bond ha sido trasladado a **Xbox**, **PlayStation 2**, **GameCube y GBA** en un divertidísimo juego de acción. Por primera vez en la serie, la acción se desarrollará en tercera persona, una perspectiva que nos permitirá disfrutar en mayor medida del elenco de actores que ha prestado su físico para aparecer en el juego. Desde Pierce Brosnan, pasando por Willem Dafoe o Shannon Elizabeth hasta Richard Kiel, el mítico Tiburón. En ***Todo o Nada***, el jugador será recompensado si sigue al pie de la letra el estilo de 007, incluyendo la conducción de todo tipo de vehículos (motos, coches y tanques entre otros). El juego también cuenta con divertidas opciones multijugador.





Una semana antes del estreno cinematográfico, los usuarios de consola podrán disfrutar con la tercera aventura de HP



//Una apuesta por la diversión en todos los formatos//

[PS2-XBOX-GAMECUBE-GBA]

HARRY POTTER

y El Prisionero De Azkaban™

El aprendiz de mago de nuevo en acción

Harry Potter ya no es ningún novato para los millones de consoleros que han seguido sus pasos aventura tras aventura. Ahora, cuando va a comenzar su tercer año en Hogwarts, el joven estudiante de hechicería está a punto de enfrentarse al mayor reto de su vida. Un misterioso personaje, Sirius Black, ha escapado de la cárcel de máxima seguridad para hechiceros. Sus perversas intenciones hacia Harry Potter le conducirán hasta la escuela de magos. Pero no sólo sus planes van a suponer un auténtico quebradero de cabeza para el muchacho y sus amigos; los terribles guardianes de la prisión, unas dantescas criaturas ante las que Harry Potter se debilita (Dementores), serán un nuevo peligro. Por lo menos, en la versión digital del largometraje de **Warner Bros.**, el protagonista no estará solo como le había ocurrido en los dos títulos anteriores de la franquicia. En esta ocasión el jugador podrá controlar también a sus dos mejores amigos, Ron y Hermione. De esta forma la jugabilidad y la diversión ganan. enteros ya que será necesario utilizar con inteligencia las características y habilidades de cada uno de los personajes para afrontar de la mejor forma posible los desafíos que se presenten durante la aventura. Esta nueva entrega también supone una notable mejora en el motor gráfico del juego, que recrea los parajes y actores de la película con un detalle hasta la fecha nunca visto. El entorno 3D nos trasladará desde el castillo de Hogwarts a

En esta ocasión, Harry Potter no se enfrentará solo a las fuerzas del mal, sus amigos Ron y Hermione le acompañarán en su última aventura. El jugador podrá controlar a cualquiera de los tres personajes, aprovechando en todo momento las cualidades de cada uno.



Harry Potter y El Prisionero De Azkaban™ nos enfrentará con los temibles Dementores y otras criaturas demoníacas.

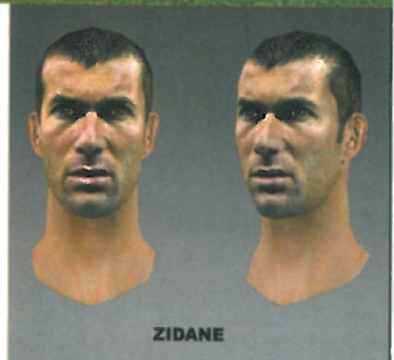
lugares hasta ahora inéditos en la saga. ***Harry Potter y El Prisionero De Azkaban™*** sigue el desarrollo del libro original de J.K. Rowling y por lo tanto nos va a descubrir nuevas criaturas y, por supuesto, misiones que aportan una gran variedad al juego. Por ejemplo, volar dirigiendo un Hipogrifo o visitar zonas nunca vistas de Hogwarts gracias al mapa del Merodeador. La franquicia Harry Potter ha sido sinónimo de diversión y una vez más incluye multitud de modos para varios jugadores como el Club de Duelo, Carreras de Escoba, etc. Pero sobre todo merece la pena destacar toda una serie de minijuegos compatibles con la cámara *Eye Toy*, en los que habrá que jugar a las cartas o eliminar diferentes tipos de enemigos de la pantalla a manotazos.

//El juego será compatible con la cámara Eye Toy//

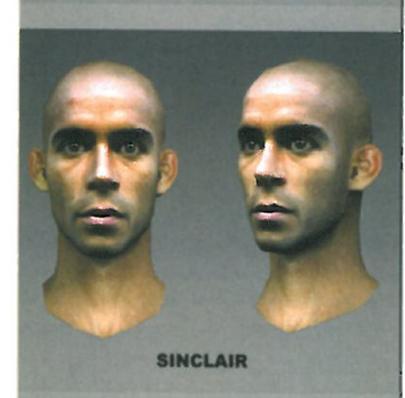
Disfruta de la Eurocopa de Portugal con el único juego que tiene todos los equipos y jugadores de la competición



//Pura jugabilidad elevada a la enésima potencia//



Euro 2004 supone un increíble avance en cuanto a jugabilidad se refiere y un valor seguro para la diversión, ya sea con uno o varios jugadores.





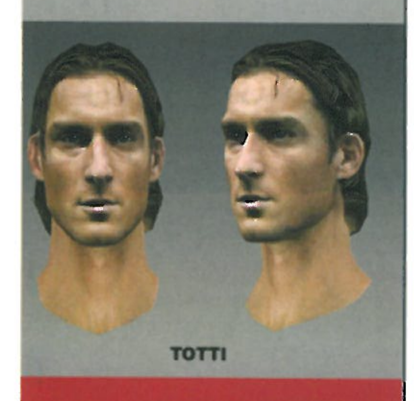


Euro 2004

[PS2-XBOX]

Convierte a tu selección en campeona de Europa

Este verano tendrá lugar la Eurocopa en tierras portuguesas y por dicho motivo **EA Sports** ha desarrollado el juego oficial del campeonato. No ha sido creado por el mismo equipo de la franquicia *FIFA*, aunque sí conserva sus mejores características: jugadores reales, reproducción realista de los estadios de Portugal donde se celebrará el evento, cánticos de las aficiones y los excelentes comentarios en castellano que han acompañado a los seguidores de *FIFA* en los últimos tiempos. Pero los cambios de ***Euro 2004*** respecto a cualquier *FIFA* van más allá. Por ejemplo, los jugadores podrán elegir a los convocados entre un total de 40 futbolistas de cada uno de los 51 países representados en este título. Aunque el cambio más significativo se ha producido en el sistema de juego. Las animaciones de los futbolistas y del balón son más fluidas que nunca. A esto hay que sumar el intuitivo control que se ha implementado que añade un amplio abanico de acciones como nuevos tipos de regates, amagos, vaselinas y pases por alto, por bajo, al hueco... Movimientos que se pueden realizar casi sin pensar y que convierten a ***Euro 2004*** en uno de los juegos de fútbol más divertidos y completos del momento. Por supuesto, no hay que olvidar la completa lista de modos de juego, desde disputar la Eurocopa hasta un modo Situación en el que podemos diseñar nuestros retos.



*En **Euro 2004** se ha aumentado el número de jugadores que han sido representados de una forma idéntica al modelo real. Futbolistas de primera y segunda fila serán perfectamente reconocibles en esta nueva obra de arte futbolística de la mano de **EA Sports**.*

El próximo juego de acción de EA Games estará protagonizado por la mujer gato más bella: Halle Berry



Catwoman posee un látigo que puede utilizar para encaramarse a las alturas y atacar a sus enemigos. Sus habilidades felinas le confieren una fuerza sobrenatural así como visión nocturna y otros poderes.

Catwoman

[PS2-XBOX-GAMECUBE-GBA]

Una aventura de película para todos los formatos

El largometraje de **Warner Bros.**, basado en las aventuras de uno de los personajes de **DC Comics**, Catwoman, va a contar a partir del próximo verano con su versión para todos los formatos de entretenimiento digital. El juego ha sido desarrollado por **EA Games** inspirándose en el argumento del filme y tomando como referencia a los actores que la protagonizan; la belleza de Halle Berry da forma a la mujer gato, mientras que Sharon Stone interpreta el papel de malvada. La historia de ***Catwoman*** comienza cuando Patience Philips descubre que sus empleados guardan un terrible secreto, lo que da pie a su asesinato. Pero de forma milagrosa, la protagonista vuelve a la vida reencarnada en un gato egipcio, un acontecimiento que le otorga poderes sobrehumanos. A partir de ese momento, Patience tan sólo pensará en vengarse de sus asesinos haciendo uso de sus habilidades felinas. La heroína puede ver en la oscuridad, escalar muros con facilidad, saltar por los tejados y olfatear rastros como un gato. Además, su fuerza le supondrá una gran ventaja en cada combate, así como la capacidad para encadenar golpes aunque, por si acaso, también es capaz de adivinar los movimientos del enemigo gracias a un «sexto sentido» y cuenta con un poderoso látigo. Sin duda, ***Catwoman*** será una de las aventuras de acción más potentes del presente año.

//Toda la emoción de Catwoman en un videojuego//



La belleza de Halle Berry ha sido reproducida en el juego.

R. DREAMER

FORGOTTEN REALMS

[PS2-XBOX]

En un reciente viaje a Londres descubrimos todos los secretos de este título basado en el mundo de Dungeons & Dragons

Una habitación del *Radisson Edwardian Mayfair Hotel* de Londres, en las cercanías del Palacio de Buckingham, fue el lugar elegido por **Atari** para presentar un título que ha tenido guardado bajo llave por el mismísimo Amo del Calabozo. Porque ***Forgotten Realms*** es un juego que está basado en el universo de *Dragones y Mazmorras* (*Dungeons & Dragons* en correcta terminología inglesa para los más puristas). La presentación fue conducida por Don Daglow, presidente y fundador de **Stormfront St.**, el equipo encargado de desarrollar este título y al que no le falta experiencia dentro de la industria. En su haber cuenta con juegos como *Bloodwake* o *Nascar 2000*, aunque sobre todo son conocidos por haber trasladado la película de *El Señor De Los Anillos: Las Dos Torres* a un juego. Y es este último el que ha servido a la compañía como base de partida para dar forma a ***Forgotten Realms***.

Stormfront St. ha utilizado una versión mejorada del motor gráfico de *Las Dos Torres* para dar vida a los parajes y criaturas de Los Reinos Olvidados, tal y como pudimos comprobar en la capital británica. Don Daglow tuvo el tiempo justo para mostrarnos dos niveles. En el primero, los tres protagonistas tenían que desenvolverse en una tupida jungla plagada de

//ACCIÓN Y DIVERSIÓN EN UN MUNDO MÁGICO//

En uno de los escenarios tuvimos la oportunidad de contemplar a un gigantesco dragón devorador de criaturas.





Como era de suponer, la magia también es un elemento fundamental de Forgotten Realms.

LOS PROTAGONISTAS

El juego cuenta con tres personajes principales. Una ladrona que hace uso de sus dotes de camuflaje, un valeroso guerrero capaz de producir el caos en las huestes enemigas y un mago que lanza ataques a distancia. El jugador deberá utilizar con sabiduría a cada uno de los héroes de forma que siempre se controle al que mejor se adapte a cada situación.




Cada personaje cuenta con habilidades específicas. Por ejemplo, la chica está capacitada para desaparecer cuando se oculta entre las sombras.

enemigos y sirvió también para enseñarnos el sencillo pero efectivo sistema de juego. Un simple botón bastaba para enfrentarse contra las criaturas malignas, aunque siempre cabe la posibilidad de aprender nuevos golpes y *combos* durante la aventura. El segundo escenario resultaba mucho más espectacular. Era un templo *Yuan-ti*, donde estos seres con forma de serpiente intentaban despertar a un dragón. Nuestro objetivo consistía en evitar que lo consiguiesen. Aún no tiene fecha de salida al mercado, pero los forofos de *Dragones y Mazmorras* pueden empezar a frotarse las manos cuando se acerque el último cuarto del año.





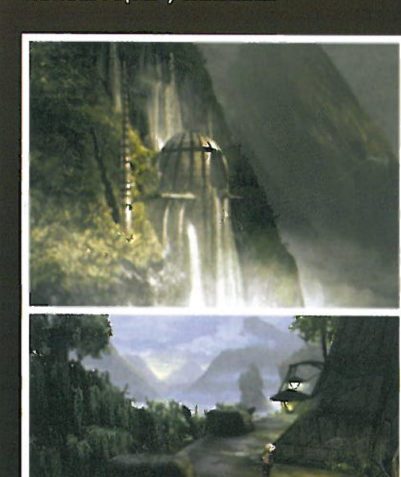
DON L. DAGLOW

El presidente y fundador de **Stormfront St.** ha puesto sus 23 años de experiencia en el sector (**Intellivision**, **Electronic Arts**) para conseguir que ***Forgotten Realms*** se convierta en un producto de primera línea en este año.



MOTOR GRÁFICO

Stormfront ha mejorado el motor gráfico de *El Señor De Los Anillos: Las Dos Torres* para que pueda generar paisajes de gran tamaño, al mismo tiempo que se representan personajes muy elaborados, como ocurre con los protagonistas o los *Yuan-Ti*, las criaturas a medio camino entre la apariencia reptil y humana.



Resident Ev

[GAMECUBE]

Fue, sin duda, el lanzamiento más importante mostrado por **Capcom** en su reciente **Press Event** de **Las Vegas**. Pocos esperábamos tener la posibilidad de ver y jugar con la nueva entrega de la saga *Resident Evil*, con la que **Capcom** quiere romper definitivamente con la mecánica de los títulos anteriores. El juego más esperado del año para **GC** no llegará a las tiendas hasta el invierno de 2004, pero ya os podemos adelantar unos cuantos detalles que os pondrán los dientes aún más largos. Leon S. Kennedy (el héroe de *Resident Evil 2*) protagoniza también ***R.E.4***, donde se enfrentará a un terror diferente a todo lo visto en la franquicia *R.E.* Adiós a los torpes zombis. Los enemigos a batir en ***R.E.4*** son gente del campo, labriegos infectados por un extraño mal que ha nublado su juicio (y que **Capcom** no va a desvelar hasta la próxima feria **E3**). Al contrario que los zombis, esta gente habla entre sí, posee la inteligencia y la agilidad para esquivar los disparos de Leon, se protegen el rostro con los brazos y recurren a herramientas y ar-

il 4

Un compromiso con Capcom nos impedía hablar hasta ahora sobre el lanzamiento más importante del Press Event 04 de Las Vegas: ¡la nueva y sorprendente entrega de R. Evil!

LA CAZA DEL LABRIEGO

Un extraño mal se ha adueñado de la gente, convirtiéndoles en violentos psicópatas

JUMP IN

La mecánica y la estética de Resident Evil 4 rompen con todas las anteriores entregas de la franquicia.

KICK

ZOOM

KNOCK DOWN LADDER

mas. Los escenarios, situados en un remoto lugar de la Europa del Este, no tienen parangón con ninguna entrega anterior de *Resident Evil*, al igual que los gráficos, sin duda los más impresionantes que ha generado hasta la fecha la consola de **Nintendo**. Más que ninguna campaña de publicidad imaginable, ***Resident Evil 4*** será el mejor reclamo para adquirir una **GC**, si no la tienes ya claro. Porque sólo a través de ella podrás experimentar la más sorprendente y espectacular entrega de *Resident Evil* vista hasta la fecha.

ENTREVISTA EXCLUSIVA

Hiroyuki Kobayashi
[Capcom Studio 4]

Superjuegos: ¿En qué punto cronológico transcurre Resident Evil 4? ¿Quizá después de Code: Veronica?
Mr. Kobayashi: La historia arranca justo después de *Resident Evil 2*.
Este diagrama quizá pueda explicarlo un poco mejor...

RESIDENT EVIL — R.E. 2 — R.E. 3 — R.E. CODE VERONICA



SJ: ¿Si los que atacan a Leon en el juego no son zombis, que son?
MK: De momento preferimos denominarlos como «Nuevo Enemigo». En un par de meses, quizá para la próxima edición del **E3** de Los Ángeles, desvelaremos su naturaleza.

SJ: ¿En dónde transcurre la acción de Resident Evil 4?
MK: En un punto de la Europa del Este, en un paraje totalmente desolado.

SJ: En la presentación hemos visto a Leon navegar sobre una lancha... ¿Habrá otros vehículos?
MK: Es una buena pregunta. Sí, habrá otros vehículos, pero de momento es algo que no podemos desvelar.

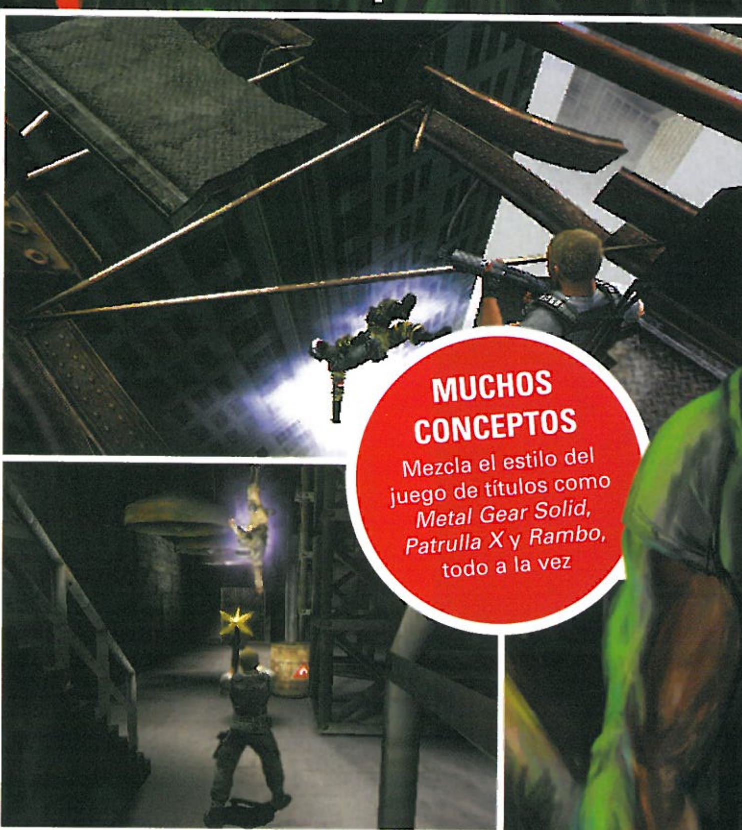
SJ: Al menos, ¿puedes comentarnos algo sobre la impresionante ballena que ataca a Leon mientras éste navega sobre la lancha?
MK: Me alegro de que os haya impresionado, pero sólo es una muestra de lo que ofrecerá ***Resident Evil 4***. Estamos muy orgullosos ya que mostraremos las criaturas más gigantescas que se han visto hasta ahora en la saga *Resident Evil*.

Midway

PSI-OPS THE MINDGATE CONSPIRANCY

[PS2-XBOX] Se convirtió en el juego revelación de la presentación


La violencia hace acto de presencia en el juego, ya sea por las ráfagas de balas o el lanzamiento de objetos capaces de aplastar al enemigo más fuerte

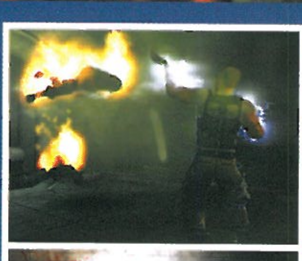


MUCHOS CONCEPTOS
Mezcla el estilo del juego de títulos como *Metal Gear Solid*, *Patrulla X* y *Rambo*, todo a la vez

Los usuarios que pensaban que todos los juegos de acción 3D eran iguales están equivocados porque ***Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy***, aunque sea de ese estilo, es totalmente innovador. El protagonista (Nick Scryer) forma parte del grupo *Psi-Ops Soldiers*, una división del ejército americano que puede utilizar poderes psicológicos. La misión principal será desarticular una organización terrorista que quiere sembrar el miedo y el caos por todo el mundo. Si a toda esta acción le añades una jugabilidad con tácticas y espionaje, al estilo *Metal Gear Solid*, el título gana muchos enteros.

PODERES MENTALES

Nuestro protagonista puede utilizar varios poderes psicológicos como la *Telekinesis*, que sirve para trasladar objetos y personas; *Pyrokinesis*, con la que puede lanzar llamas de fuego; y *Mind Control* para controlar la mente de los enemigos.





Virgin Play y Midway nos invitaron a Las Vegas para acudir a la presentación de los videojuegos más impresionantes que llegarán a nuestras fronteras a finales de año

NARC

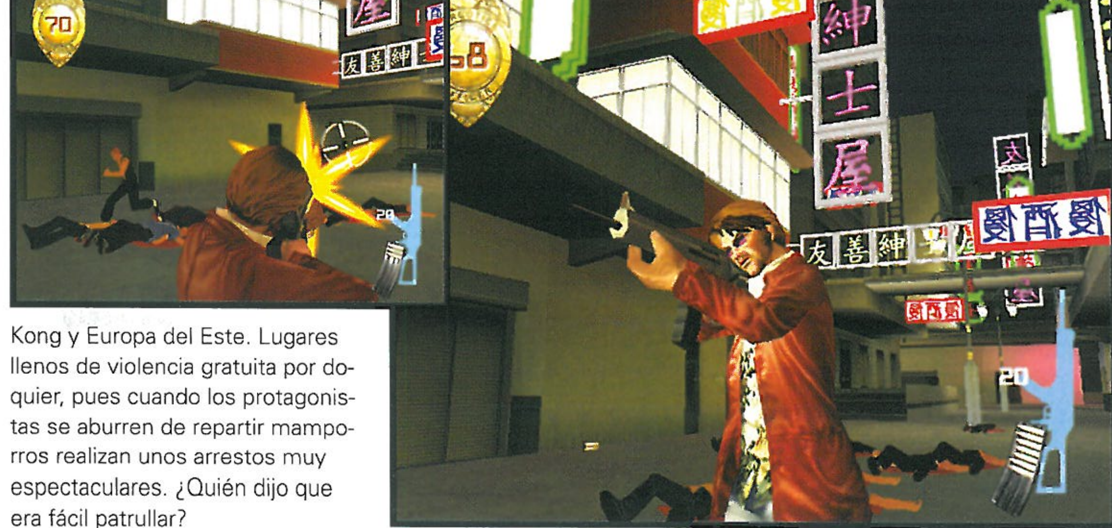
[PS2-XBOX]

Midway resucita el clásico Narc de recreativa

VIOLENCIA EXTREMA

Uno de los puntos fuertes de ***Narc*** es el alto grado de violencia que posee. Todo un sueño hecho realidad para aquellos que siempre quisieron ser los «amos de la calle» y poder detener a los vándalos.

Aprovechando la moda de recuperar viejos clásicos, **Midway** ha resucitado una recreativa de igual nombre y que data del año 1988. La empresa americana ha decidido transformarlo en un juego 3D bastante parecido a *GTA*. Y en el cual tomaremos los roles de los agentes Jack Forzenski y Marcus Hill, pertenecientes a la división de narcóticos. Toda la acción se desarrollará con personajes en tercera persona y podremos elegir estar al lado de la ley o convertirnos en unos corruptos y degenerados policías que hacen de las suyas en EE.UU., Hong-Kong y Europa del Este. Lugares llenos de violencia gratuita por doquier, pues cuando los protagonistas se aburren de repartir mamporros realizan unos arrestos muy espectaculares. ¿Quién dijo que era fácil patrullar?





LA INTRODUCCIÓN Está generada con polígonos a tiempo real, eso demuestra el duro trabajo que han hecho los miembros de Midway en EE.UU.











FASES GENIALES

Los escenarios están programados con el máximo cuidado posible en lo que se refiere a resolución y grado de detalles. Además del soberbio apartado gráfico, hay que destacar la amplitud de los niveles que hacen de *Area 51* un *software* muy adictivo para los amantes de los laberintos y disparos a raudales.



AREA 51 [PS2-XBOX]

El único shoot'em-up que enseñó Midway

El shooter es uno de los géneros más importantes en EE.UU. y **Midway** no puede evitar crear títulos como ***Area 51***. Técnicamente es el juego más impresionante que presentaron debido a la lucidez gráfica que tiene. Además, gracias a este trabajo, podremos recorrer a partir del último cuarto de este año los numerosos pasillos que forman las entrañas de una base científica militar (situada en el desierto de Nevada) a una velocidad asustadiza con el fin de evitar que un virus mutado biológicamente por accidente se propague por todo el país. Se convertirá en todo un desafío a batir por Nick Cross, un importante biólogo-militar enviado directamente por la Casa Blanca. El protagonista tendrá que enfrentarse a los seres afectados por la enfermedad, superar niveles secretos, pantallas laberínticas y recoger el más diverso arsenal. Tal vez el único punto negativo que tenga el título sea que la banda sonora no ambienta todo lo que deba, al igual que los efectos de sonido.

//Area 51 se convertirá en un desafío para Nick Cross//

Métele duro a tu móvil

5584



BULERÍA

Bájate lo último de: **David Bisbal**

Envía un mensaje al 5584 con TONOJGO BULERIA o POLIJGO BULERIA

Sonidos Reales

GOL · TELEFONO · VACAS · POLICE · GALLOS · CAMPEONES · CABALLOS · OVEJAS · PATOS · BEBES

Ahora puedes con **SONIDOS REALES** Son sonidos reales en exclusiva para tu móvil: animales, ambientes, efectos especiales, cortes musicales... Envía **SONOJGO** al **5584** seguido de un espacio y el **SONIDO REAL** que deseas. EJ: **SONOJGO POLICE**

MOVILES COMPATIBLES: Nokia: 3600, 3600, 3650, 5100, 6220, 6600, 7650, N-Gage - Sony-Ericsson T68i, P800, P802, T310- Phillips Fisio 820, 825 - Siemens SX1, MC60 - Sagem myX-6 - Samsung D700 - Motorola A920 - Benq P30 - Alcatel One Touch 535 y 735










modelo16 · modelo17 · modelo15 · modelo12 · modelo18 · modelo19

nombres color

Envía al **5584** el texto **NOMBRECOLORJGO** seguido de un espacio y el texto o nombre que quieras junto con el número del modelo elegido. **Ej: NOMBRECOLORJGO CELIA17**

salvapantallas animados








smart · buzoneo · bio · vaca · matrix · yinyang

japon · tierra · hala · visca · toro · f1

Envía un mensaje al **5584** con el texto **ANIMADOJGO** seguido de un espacio y la referencia. **EJ: ANIMADOJGO TORO**

salvapantallas

tigre02 · rex01 · devil02 · ski01 · payaso01 · espana01 · bebe01

anillo02 · delfin01 · mona01 · matrix01 · bad01 · luna01 · igor01

robot01 · tigre01 · vaca01 · gato09 · devil01 · safari01 · cachorro01

coche20 · ardilla01 · bio01 · satanico01 · cisnes01 · delfines01 · orca01

robot02 · avion02 · calavera01 · coche21 · caballos01 · koala01 · egipto01

Envía un mensaje al **5584** con el texto **FOTOJGO** seguido de un espacio y la referencia de la foto que quieras. **EJ: FOTOJGO KOALA01**

tonos&polifónicas

exitos

	ref.
En tu cruz me clavaste/Chenoa	clavaste
Devuélveme el aire/David Bustamante	devuelveme
La costa del silencio/Mago de Oz	costa
Buleria/David Bisbal	buleria
Tengo/Queco	tengo
Una noche con arte/El Arrebato	arte
En tu ventana/Andy & Lucas	ventana
1 mas 1 son 7/Fran Perea	serrano
Ya nada sera lo de antes/El canto del loco	yanada

novedades

	ref.
Veneno/Miguel Angel Muñoz	veneno
Olvídate de mí/Iguana tango	olvidate
Devuélveme el aire/Bustamante	devuelveme
Poco a poco/Jeremías	poco
Sweet Dreams/Marilyn Manson	sweet
Get busy/Sean Paul	busy
La chica de la habitacion de al lado/Fran perea	allado
Aunque no te pueda ver/Alex Ubago	ver
Mi corazón/Fran Perea	micorazon
Aquí no hay quien viva/B.S.O.	viva

top

	ref.
Down/Junior	junior
Rosas/La Oreja de Van Gogh	rosas
Cannabis/Ska-p	cannabis

cine/tv

	ref.
El Señor de los anillos/Annie Lennox	anillos
Los Lunnis/B.S.O.	lunnis
El Padrino/B.S.O.	padrino
Blade/B.S.O.	vampiro
Harry Potter/B.S.O.	harry
Shin Chan/Dibujos animados	shinchan
Shrek/B.S.O	shrek
Los Simpsons/Serie tv	simpsons
Terminator/B.S.O.	terminator
Austin Powers/B.S.O.	austin
Los Angeles de Charlie/B.S.O.	charlie

himnos

	ref.
Himno Real Madrid	madrid
Himno Valencia	valencia
Himno Barcelona	barcelona
Himno Atlético de Madrid	atletico
Himno Real Sociedad	sociedad
La Internacional	internacional
Himno PP	pp
Himno PSOE	psoe

top

	ref.
Tu no sabes/Los Caños	nosabes
Me against the music/Britney Spears	britney
Fuente de energía/Estopa	fuente

INSTRUCCIONES

Envía un mensaje al **5584** con el texto **TONOJGO** para bajarte un tono y **POLIJGO** para bajarte una melodía polifónica, seguido de un espacio y la referencia de la melodía elegida. Ej: **TONOJGO COSTA** o bien **POLIJGO PADRINO**

banderas animadas

BAJATE LA BANDERA DE TÚ COMUNIDAD. andalucia, aragón, baleares, canarias, cantabria, castillalamancha, etc.



asturias · catalunya · euskadi · galicia · navarra · valencia

Envía un mensaje al **5584** con el texto **ANIMADOJGO** seguido de un espacio y la referencia. **EJ: ANIMADOJGO EUSKADI**

CAMISETA

La camiseta de tuequipo ahora en tu móvil






barça 04 · madrid 14 · athletic 02 · atleti 03 · betis 05 · sociedad 14 · sevilla 02 · valencia 03

Envía al **5584** un mensaje con el texto **CAMISETAJGO** (espacio) el código numérico de los colores que te gusten (espacio) y tu nombre o apodo seguido de otro (espacio) y el número del dorsal que quieres aparezca en tu móvil.

Ej: Si quieres el salvapantallas del Madrid con el nombre David y el dorsal 23 envía CAMISETAJGO 14 DAVID 23

logos & postales



rubias · notocar · capeones2 · madrid · alonso3 · barca2 · perro · vacas · simpsons · matrix2 · africa

Envía un mensaje al **5584** con el texto **LOGOJGO** para bajarte un logo y/o **POSTALJGO** para bajarte una postal, seguido de un espacio y la referencia del logo o de la postal que quieras. Ej: **LOGOJGO SINTI** o bien **POSTALJGO AFRICA**





Algunos servicios requieren más de un mensaje o descarga.

VER MÓVILES COMPATIBLES EN WWW.OCIOMOVIL.COM. Al enviarnos el mensaje estás dando tu consentimiento expreso para recibir información (acompañada de publicidad o no) sobre la actividad y productos de Ociomovil. En el caso de no querer recibir información date de baja en http://www.ociomovil.com/baja. Algunos servicios requieren más de un mensaje o servicio. Atención cliente: clientes@ociomovil.com. Telf.: 91 640 48 11. Ver autores de las melodías en www.ociomovil.com. SGAERMV&M/34/536/10/80210. Los datos que nos facilita serán tratados confidencialmente e incluidos en un fichero responsabilidad de LaNetro S.A, cuya finalidad es la prestación de los servicios solicitados así como el envío de información de la compañía y sus servicios. Dicho fichero se encuentra debidamente inscrito en el RGPD con el nº 2023520525. Así mismo, el titular de los datos autoriza expresamente a LaNetro para que los mismos puedan ser cedidos a empresas del Grupo LaNetro para idénticas finalidades a las anteriormente mencionadas. Para acceder, rectificar, o cancelar sus datos puede dirigirse a LaNetro. Complejo Europa Empresarial. C/ Rozabella, 4 Edif. Bruselas. Piso 1º. 28230 Las Rozas. Madrid.

Coste por mensaje 0,90 euros + IVA

Fahrenheit

[PS2-XBOX]

La nueva obra del grupo de programación, Quantic Dream, destaca sobre todo por su detallado apartado gráfico



LOS PERSONAJES
El diseño de personajes delatan que la acción sucede en la ciudad de la «Gran Manzana». Individuos americanos100%

Gracias a la cortesía de **Vivendi Universal** pudimos asistir a la presentación europea de su futura joya, ***Fahrenheit***, programado por el estudio parisino, **Quantic Dream**, creadores del famoso título *Omikron: The Nomad Soul* que hace cinco años se introdujo en los catálogos de los ordenadores domésticos y Dreamcast de **Sega**. Se trata de un juego de acción en 3D cargado de pinceladas típicas de una película *thriller* y, gracias a estos argumentos, una



SOMBREADO EN TIEMPO REAL

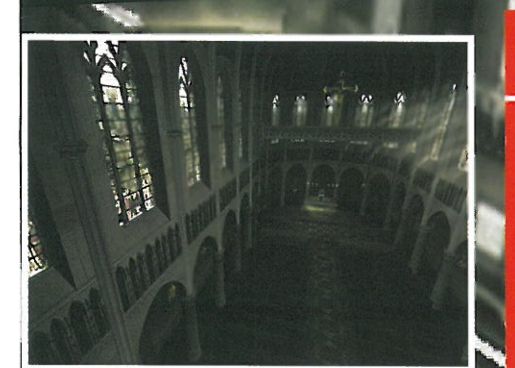
Los escenarios gozan de sombreados en tiempo real, cuya factura técnica roza lo genial







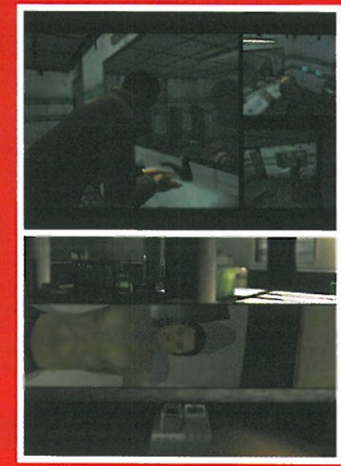


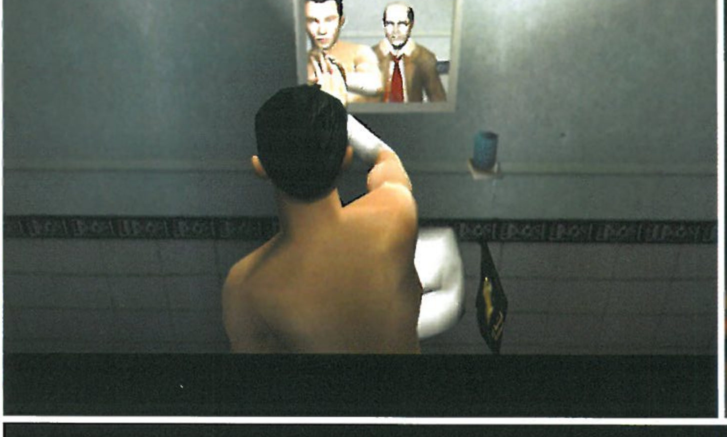


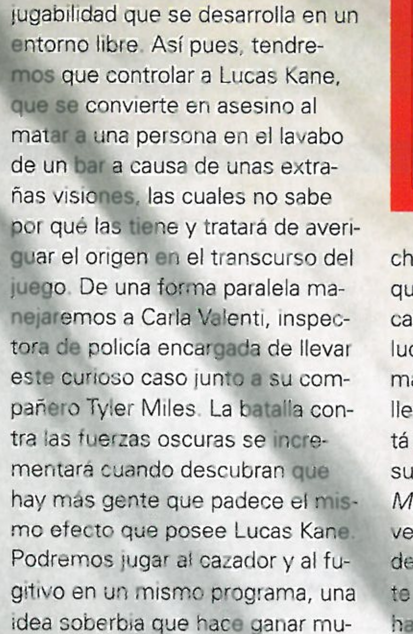
A la detallada elaboración gráfica hay que añadirle una resolución excelente.

NUEVO CONTROL

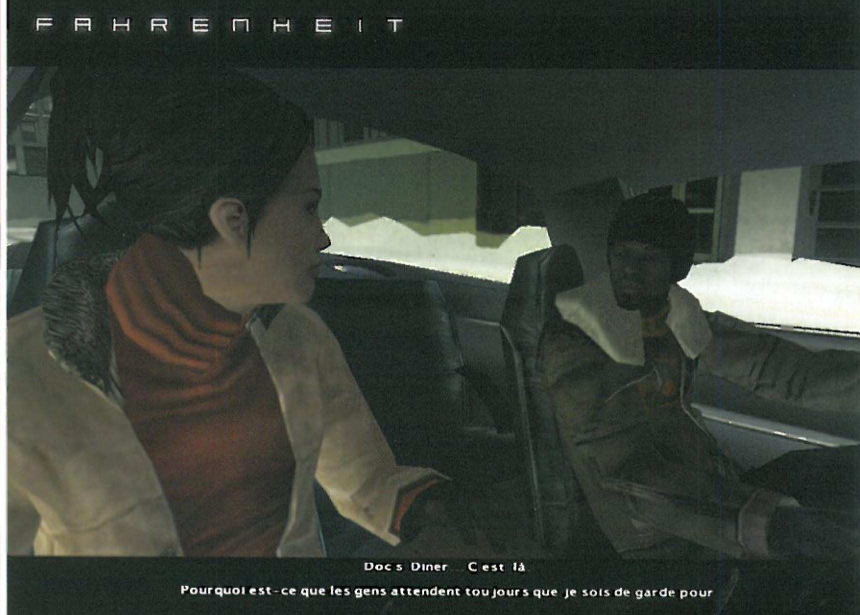
La innovación más representativa en la jugabilidad se denomina I.C.E. (Entorno Creativo Interactivo), en el cual se pueden visionar diferentes puntos de vista del desarrollo del juego en tiempo real. Al estilo de las películas «hollywoodienses» de Quentin Tarantino.

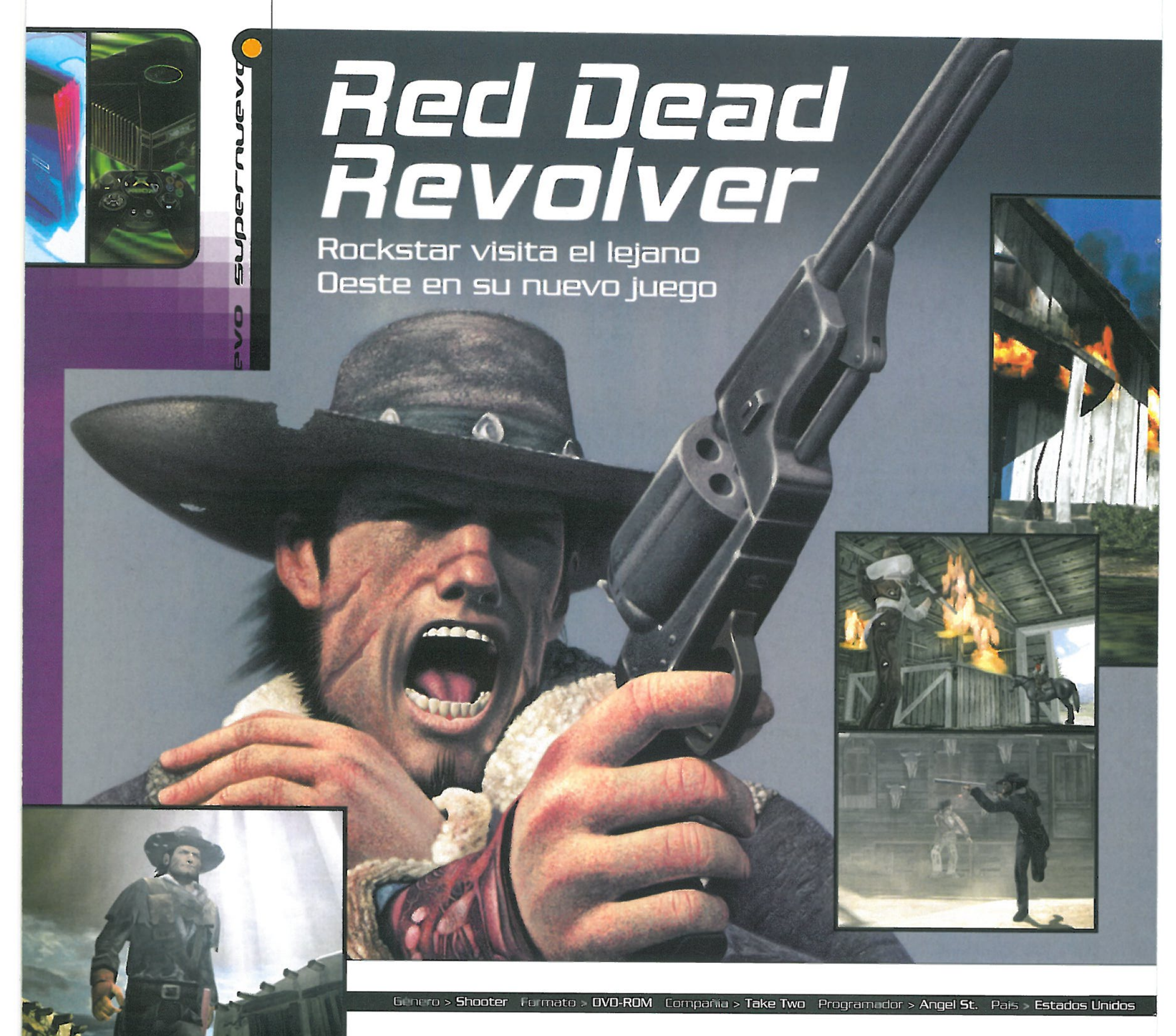






jugabilidad que se desarrolla en un entorno libre. Así pues, tendremos que controlar a Lucas Kane, que se convierte en asesino al matar a una persona en el lavabo de un bar a causa de unas extrañas visiones, las cuales no sabe por qué las tiene y tratará de averiguar el origen en el transcurso del juego. De una forma paralela manejaremos a Carla Valenti, inspectora de policía encargada de llevar este curioso caso junto a su compañero Tyler Miles. La batalla contra las fuerzas oscuras se incrementará cuando descubran que hay más gente que padece el mismo efecto que posee Lucas Kane. Podremos jugar al cazador y al fugitivo en un mismo programa, una idea soberbia que hace ganar muchos enteros teniendo en cuenta que el trabajo técnico goza de una calidad increíble, junto a una resolución y texturas que denotan los más de dos años de trabajo que lleva el grupo francés. La *intro* está realizada en CG y destaca por su fluidez gracias a la técnica del *Motion Capture* filmada con una veintena de actores profesionales del país galo. Para disfrutar de este juegazo tendremos que esperar hasta finales de año.





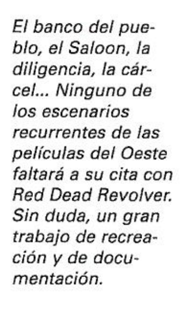
Nunca un título para consola que no goza de un nombre demasiado conocido ni de una licencia importante nos tuvo tan en vilo como nos ha ocurrido con este ***Red Dead Revolver***. Originalmente, el título estaba siendo desarrollado por **Angel Studios**, un equipo de programación americano (creadores de la saga *Midnight Club*) para la multinacional japonesa **Capcom**. Cuando parecía que el proyecto iba viento en popa, y tras ser presentado al público en grandes eventos como el **E3** y el **ECTS** de 2002, el desarrollo se paralizó. Nunca sabremos la causa exacta de este «accidente» (aunque muchos apuntan a un desacuerdo entre **Capcom** y **Angel Studios**), pero lo cierto es que todos ya dábamos por muerto el juego. Sin embargo, hace pocos meses **Rockstar** (compañía internacionalmente conocida por su saga *GTA* y, más recientemente, *Manhunt*) anunciaba que se había hecho con los derechos del juego y que lo lanzaría al mercado en primavera. De nuevo comenzamos a recibir material sobre el jujego, cuyos programadores seguían siendo los mismos (aunque habían pasado a llamarse **Rockstar San Diego**). Lo que veíamos nos hacía albergar grandes esperanzas, pues parecía que se había efectuado un completo lavado de cara al juego. Por fin, en fechas recientes, fuimos invitados por **Rockstar** a presenciar y jugar con una *beta* casi final del juego en sus oficinas londinenses. Y lo que allí experimentamos no hizo sino confirmar nuestras sospechas: el juego había pasado a convertirse en un típico «juego **Rockstar**», con todo lo que conlleva. Si mientas estaba ▶

RED

Este es el escueto nombre del protagonista del juego. Por lo visto, una banda de forajidos sin escrúpulos acabó con toda su familia siendo él muy joven, y por ello busca venganza a toda costa







El banco del pueblo, el Saloon, la diligencia, la cárcel... Ninguno de los escenarios recurrentes de las películas del Oeste faltará a su cita con Red Dead Revolver. Sin duda, un gran trabajo de recreación y de documentación.







Como en cualquier buen juego actual que se precie, las habilidades de Red no se limitarán a disparar. Podrá cubrirse con objetos del escenario, efectuar movimientos especiales e incluso dejar inconscientes a los enemigos con la culata de su arma.



A CABALLO
Desde su montura, Red podrá disparar a los enemigos e incluso asaltar un tren en pleno movimiento.



ARMAS
Además de todo el arsenal de armas de fuego con las que cuenta Red, podrá utilizar las ametralladoras que encuentre.

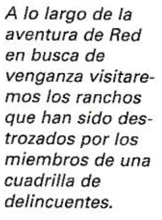


Annie Stoakes

Se trata de otro de los personajes jugables que podremos encarnar en el juego. Annie es una valiente ranchera que, en uno de los capítulos del juego, deberá defender su hacienda de los esbirros de sus acreedores del banco, que intentan prender fuego a su hogar.





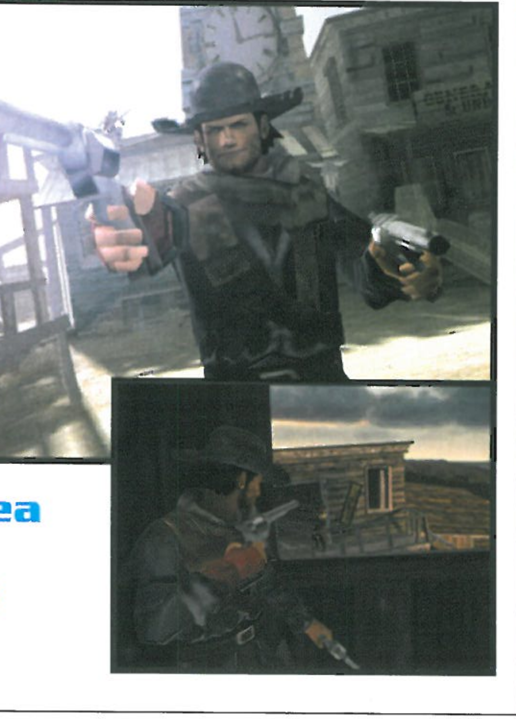


A lo largo de la aventura de Red en busca de venganza visitaremos los ranchos que han sido destrozados por los miembros de una cuadrilla de delincuentes.



Los forajidos enemigos elegirán cualquier medio de transporte, desde caballos a grandes búfalos.







▶ bajo la bandera de **Capcom** controlábamos con cada uno de los *sticks* analógicos dos puntos de mira simultáneamente, ahora la cosa se había simplificado. Con uno de ellos controlamos a Red, protagonista del juego, y con el otro su puntería. El argumento recoge uno de los tópicos del género del Oeste: un forajido en busca de venganza por la muerte de su familia. Red viajará por poblados fantasma, minas abandonadas, poblados indios y muchos más escenarios mientras liquida a todo tipo de enemigos (con el grado de violencia que podríamos esperar de un título de esta compañía). Las armas que usará estarán inspiradas en las de la época: desde el revólver de seis balas (ideal para efectuar un movimiento llamado «Dead Aim» muy similar *al Bullet-Time* de *Max Payne*) al rifle *Winchester*, pasando por un cuchillo con el que podrá sorprender por la espalda a sus enemigos. Las escenas más espectaculares del juego serán aquellas en las que Red monte a caballo, algo que no podía faltar en un juego inspirado en el Salvaje Oeste. Para intentar remediar lo limitado de un *arcade*, **Angel Studios** ha introducido un sistema de recompensas con el que podremos desbloquear todo tipo de extras, como un modo para dos jugadores inspirado en los típicos duelos «al Sol». ➔ DANI3PO

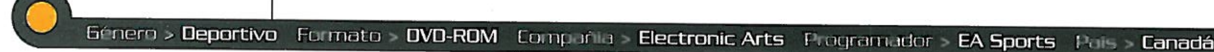


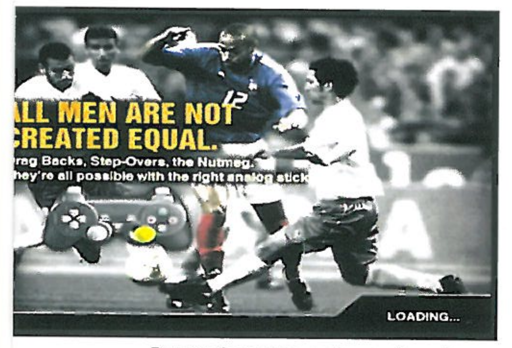
Jack Swift

Este inglés de inmaculado aspecto es uno de los personajes que podremos controlar en el juego. En una de las misiones, se le encarga la misión de rescatar a la hija del *sheriff* del pueblo, que ha sido raptada por una banda de artistas de circo.

EA Sports vuelve a revolucionar el fútbol con...

UEFA Euro 2004





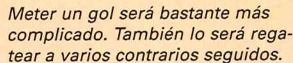
Durante las cargas podremos leer algunos consejos y leyendas interesantes.

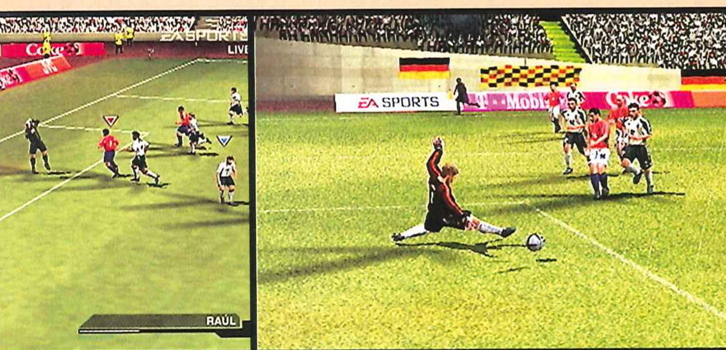
El escaso margen de tiempo entre esta nueva entrega y el último *FIFA*, apenas unos meses, nos hacía pensar que no encontraríamos muchas diferencias entre ambas versiones. No es que seamos unos malpensados, lo que pasa es que es algo muy frecuente en los juegos con licencia oficial de algún evento deportivo importante. Por suerte, ese estilo no es el de **Electronic Arts**. ***Euro 2004*** para **PS2** es en muchos aspectos un juego totalmente distinto de *FIFA 2004*. Tanto si nos fijamos en la estructura como en el apartado gráfico o la jugabilidad, se puede decir que las diferencias son realmente muy notables. Si no fuera por el detalle de que con ***Euro 2004*** no se podrá jugar en red, hasta diríamos que estamos ante del mejor juego de fútbol de la historia de la saga. Para empezar se ha perfeccionado muchísimo la inteligencia artificial (sobre todo la colectiva), se han remarcado las diferencias entre los jugadores buenos y los no tan buenos, se han añadido nuevos pases y remates, se ha mejorado el *timing* (ya no hay saltos en los movimientos especiales) y, lo mejor de todo, se han incorpora-

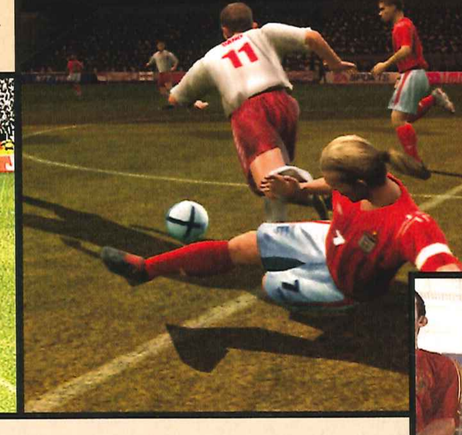
//Habrá que trabajar más las jugadas//

Meter un gol será bastante más complicado. También lo será regatear a varios contrarios seguidos.





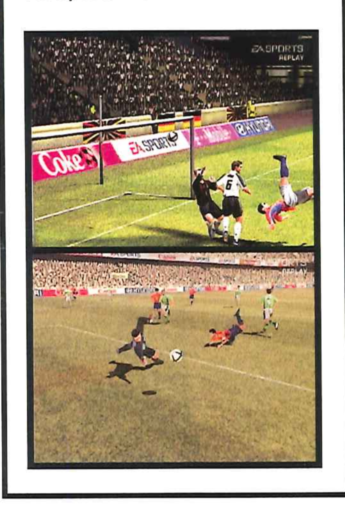






Movimientos nuevos

En ***Euro 2004*** se han mejorado mucho las animaciones de los jugadores y se han incorporado nuevos movimientos especiales. Chilenas, remates en plancha, la *rulette* de Zidane... Vamos, que sólo falta el famoso «Ushiro-nage» de Marchena a Raúl para estar completamente al día.





TAMBIÉN LOS ÁRBITROS
En su afán por reflejarlo todo, en ***Euro 2004*** están hasta algunos de los árbitros más conocidos del mundo

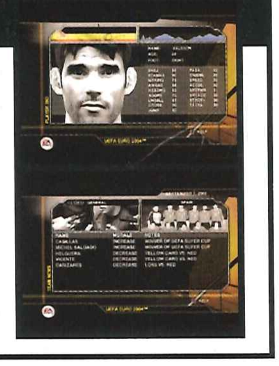
Las repeticiones son realmente espectaculares y permiten todo tipo de perspectivas.

do nuevos modos de juego. Respecto a este último asunto, nos parece un acierto increíble que **EA Sports** hayan incluido el nuevo modo Situación. Se trata de una vieja idea, originaria de los antiguos juegos de fútbol de la compañía **Konami**, en la que el jugador se enfrenta a un reto concreto en un tiempo determinado. Para que os hagáis una idea, se trata de remontar un gol a falta de tantos minutos, empatar con un jugador menos y cosas así, aunque no han precisado si también serán situaciones de partidos reales del pasado.

La cosa está clara. En los últimos años, *FIFA* ha tomado buena cuenta de lo que hacía *Pro Evolution Soccer*, sobre todo en materia de jugabilidad y realismo. En ***Euro 2004*** se recortan aún más las diferencias y se abandonan las exageraciones y fantasmadas del pasado. Ahora, por ejemplo, ya no ▶

Ojo con la moral

Un aspecto muy a tener en cuenta son el tema de la moral y otros detalles psicológicos incorporados en ***Euro 2004***. Un mal resultado, una tarjeta y cosas así pueden afectar al rendimiento de un jugador. Lo bueno es que los resultados magistrales o marcar un gol subirá nuestra calidad y confianza . Para que os hagáis una idea, influirán hasta los resultados que hayan tenido en Liga.

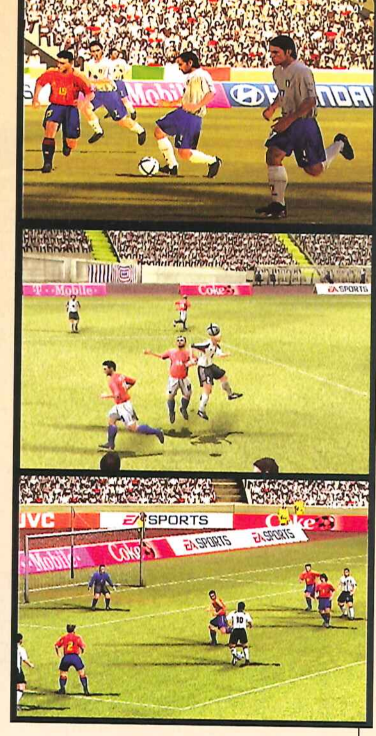


SIN JUEGO EN RED

Aunque se intentó hasta el último momento, ***Euro 2004*** no se podrá jugar finalmente On-line

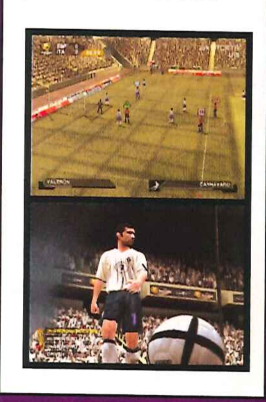


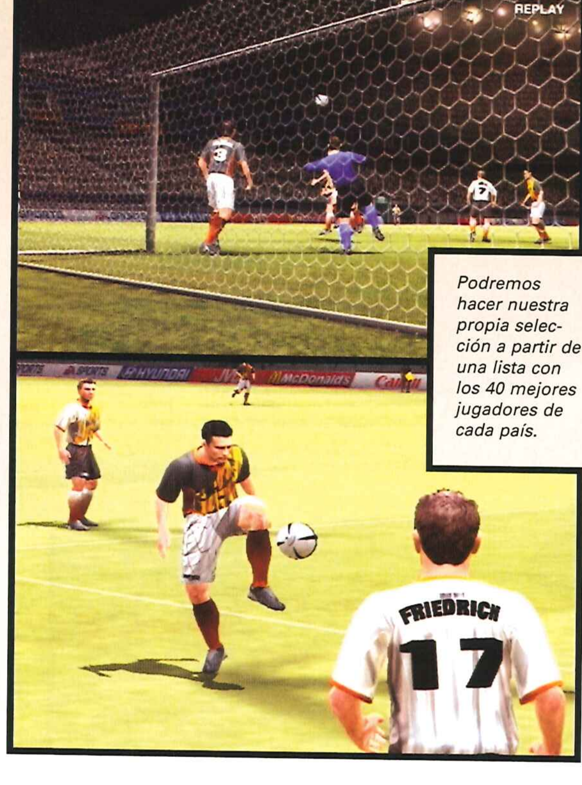




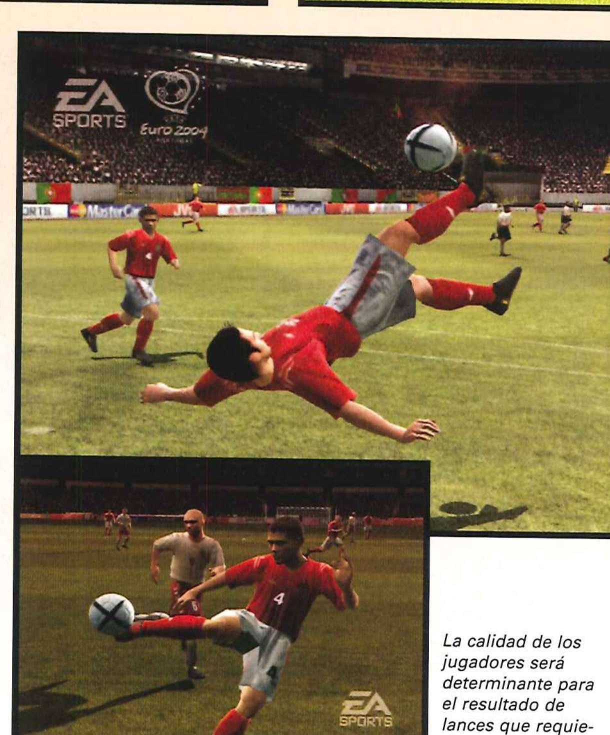
Táctica

Con el aumento de dificultad general, las jugadas de estrategia han cobrado aún mayor protagonismo. Mucho ojo con los equipos teóricamente mediocres, porque muchos son verdaderos especialistas en las jugadas a balón parado o de banda.





Podremos hacer nuestra propia selección a partir de una lista con los 40 mejores jugadores de cada país.



La calidad de los jugadores será determinante para el resultado de lances que requieran cierta técnica.

▶ podremos encadenar series de regates o virguerías y para marcar gol habrá que jugar, tocar y abrir huecos. Menos automatismo en los pases, más dificultad a la hora de meter goles, nuevos e inteligentes controles (aprovechando más las posibilidades del mando), mejor disposición de los jugadores en el terreno... Todo es mucho más real. Seguro que en esta sensación ha influido poderosamente los nuevos parámetros de personalidad y psicología añadidos en ***Euro 2004***. Por citar algunos ejemplos, si nuestro equipo gana partidos, los jugadores estarán fuertes de moral; pero también puede influir que nos hayan mostrado una tarjeta o que el jugador haya ganado algo en su campeonato. Para terminar, no queremos olvidarnos de otra novedad muy interesante y es que podremos hacer nuestra propia selección a partir de una lista de los 40 mejores jugadores de cada país. Para conocer todos los pormenores de cada futbolista o de nuestros rivales, no estará demás que echemos un vistazo a los nuevos e incompletísimos informes. Como veis, no han dejado nada al azar. **DE LÚCAR**

//Será más real y más espectacular//



Ahora hay muchas más secuencias de animación para ilustrar algunas jugadas.


Este mes no te pierdas
la revista
mega TOP
Estampado camuflaje
Te regalamos un llavero colgante
Tres colores para elegir
y el nuevo juego Dracco Magnets
BUBBLES
SHOCKER
ALIEN NINNY
abril 2004
mega TOP
3€
nº59
REGALO Llavero colgante y un Dracco Magnets
Un paso adelante
La quinta temporada
Todas las novedades de la serie
SORTEOS
Shakira y Paulina Rubio: fuerza latina
Scooby Doo 2 y El Gato aterrizan en los cines
Mundial de motociclismo
Lo último en consolas y videojuegos: 'Game Boy Advance SP Girls Edition', 'Pokémon Channel' para GameCube y 'Metroid Zero Mission' para GBA
Además, en la revista de abril, te esperan los chicos de 'Un paso adelante', que vuelven con la quinta temporada de la serie: te desvelamos las novedades; todo sobre las películas 'Scooby Doo 2', 'El Gato' (protagonizada por Mike Myers) y la nueva versión de 'Peter Pan' en imagen real. También encontrarás a las dos chicas cañón de la música latina: Shakira y Paulina Rubio; toda la información sobre el Mundial de motociclismo. Y, como cada mes, muchos concursos, lo último en música, videojuegos, TV...
sólo 3 euros
mega TOP tu mejor revista



Tras soprendernos con DOAX, Tecmo crea la mayor aventura para XBOX

Ninja Gaiden

RYU HAYABUSA
El *ninja* de **Tecmo** regresa al mundo lúdico con todos los movimientos que le han hecho famoso, desde sus volteretas hasta su magia *Ninpo* (la misma que en **NES**), pasando por las famosas llaves «guillotina» de la versión recreativa de *Ninja Gaiden*.

El Ninpo o magia Ninja permitirá a Ryu generar fuego, electricidad o viento, y lanzarlo contra sus enemigos para infligirles el mayor daño posible. Cada una de las magias posee varios niveles y podremos potenciarlas.

Tras protagonizar casi una decena de títulos para diferentes consolas y un divertido (y difícil) *beat'em-up* para recreativa, Ryu Hayabusa regresa al mundo lúdico en el que puede ser el más ambicioso título creado jamás para **Xbox**. Basándose en una versión mejorada del *engine* 3D de *Dead Or Alive 3*, **Tecmo** ha creado un título que une elementos de aventura, plataformas y, por supuesto, *beat'em-up*. El desarrollo de ***Ninja***



Los clásicos

Estas son imágenes de algunos de los títulos protagonizados por Ryu Hayabusa. Junto a la *coin-op*, los más importantes han sido las tres entregas aparecidas para **NES**, alguna de ellas versionada después para **TG16** e incluso recopiladas en un cartucho de **SNES**.

LUCHA DE TITANES

A lo largo de los 16 diferentes niveles del juego deberemos enfrentarnos a poderosos jefes. Así, para eliminarlos tendremos que luchar como en un *beat'em-up*

Género > Aventura Formato > DVD-ROM Compañía > Tecmo Programador > Team Ninja País > Japón

Gaiden recuerda a *Devil May Cry*, aunque **Tecmo** ha potenciado cada uno de sus apartados, dotando a su más mimado título de un excelente control, un aspecto que supera en detalle y calidad a cualquier otro título para **Xbox** y un desarrollo adictivo, divertido y muy largo. Lo que en un principio parece una aventura típica en el Japón medieval, pronto se convertirá en una epopeya que llevará a Ryu a enfrentarse a extraños seres, gigantescos jefes y soldados armados hasta los dientes en un hipotético y decadente futuro. A lo largo de los 16 niveles del juego cruzaremos un castillo *Ninja*, una base militar, unas alcantarillas y hasta un templo budista repleto de pasadizos secretos. El control diseñado por **Team Ninja** permitirá realizar, con muchísima facilidad, todo tipo de movimientos como andar unos segundos por las paredes, rebotar, nadar, bucear y crear los más impresionantes *combos*. Ryu tendrá la posibilidad de hacer uso de varias armas como su *katana*, unos *nunchakus*, una espada de madera, un martillo gigante, etc. Cada una de las armas posee su particular lista de *combos*, así como varios niveles que podremos aumentar a cambio de las «almas» de los enemigos muertos. Junto a sus dos tipos de armas, el protagonista también podrá hacer uso del *Ninpo* o magia *Ninja*, al igual que en los *Ninja Gaiden* clásicos, y también potenciar su nivel. Hacía mucho tiempo que no veíamos un título capaz de mezclar varios géneros de forma tan impecable, aportando algo nuevo a cada uno de ellos y haciendo gala de un motor gráfico que supera a todo lo visto en **Xbox**. Por cierto, todas las capturas de estas dos páginas han sido hechas por nosotros y son del *engine* del juego. ➜ DOC



superNuevo

Obscure

El relevo generacional llega al Survival Horror

ENTORNO TÉTRICO Los creadores han sabido dar el toque perfecto a los escenarios para convertir un instituto en una pesadilla

Por parejas

En ***Obscure*** el jugador podrá avanzar con dos personajes simultáneamente. Incluso existe la posibilidad de hacerlo acompañado por un segundo jugador. Toda una innovación.



Ilumina el cuerpo de los monstruos para que las balas le causen daño.

Género > Survival Horror Formato > DVD-ROM Compañía > Micröids Desarrollador > Hydravision País > Francia

//Un nuevo aspirante al trono del Survival Horror//

Un grupo de desarrollo francés llamado **Hydravision** nos ha sorprendido con un *Survival Horror* de gran calidad que ha aparecido por sorpresa irrumpiendo en el panorama actual; su nombre: ***Obscure***. Antes de ver este juego parecía imposible que alguien, exceptuando las grandes compañías, fuera capaz de realizar un trabajo competente dentro de este género. Sin embargo, ***Obscure*** cumple con todos los requisitos para convertirse en uno de los mejores títulos de terror de la temporada. La aventura, que está inspirada en el cine de terror adolescente, con películas como *The Faculty*, nos traslada a un instituto estadounidense en el que de repente comienzan a suceder cosas muy extrañas. Los 5 estudiantes que protagonizan el juego no tardarán mucho en descubrir que una serie de monstruos infames están atacando a la población estudiantil sin ningún miramiento. Las criaturas son grotescas, parecen sacadas de un bestiario digno de la imaginación de El Bosco, pero no son lo más original del juego. Sin duda, la gran innovación viene dada porque el jugador controlará a dos personajes, pudiendo alternar entre uno y otro, para aprovechar las diferentes cualidades que tienen cada uno de los componentes del quinteto (uno es mejor para la lucha, otro sabrá si queda algún objeto por recoger en un escenario, etc.) Si gráficamente ***Obscure*** es toda una delicia de movimientos fluidos y animaciones contundentes, el apartado sonoro no lo desmerece, sobre todo gracias a un excepcional doblaje al castellano. Su llegada a las tiendas se prevee en junio. **R. DREAMER**

SÚPER CONCURSO
PACK XBOX CRYSTAL



Microsoft y **SuperJuegos** van a convertirte en el afortunado poseedor de una exclusiva Xbox Crystal con un completísimo pack de 5 juegos y el kit de Xbox Live. Si quieres participar en este concurso tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del día 25 de abril.

¿Cuántos mandos incluye esta edición limitada de Xbox?

A) 4 **B)** 2 **C)** 1/2

CONCURSO «XBOX CRYSTAL»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5584 poniendo la palabra **xboxsj. espacio + respuesta correcta.** Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar al número 5584 lo siguiente: **xboxsj B**

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 25 de abril.

supernuevo

Los enfrentamientos contra los jefes del juego, los Decepticons, nos mostrarán engendros mecánicos de grandísimas proporciones.

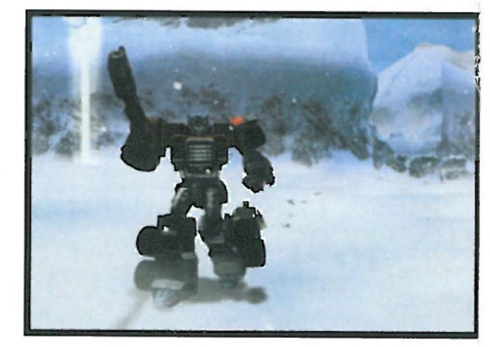
Si encontramos el «Mini-Con» adecuado nuestro Autobot podrá gozar de grandes ventajas sobre los enemigos. La más espectacular de ellas es la posibilidad de planear sobre el escenario.

Atari resucita a los robots más famosos de los ochenta

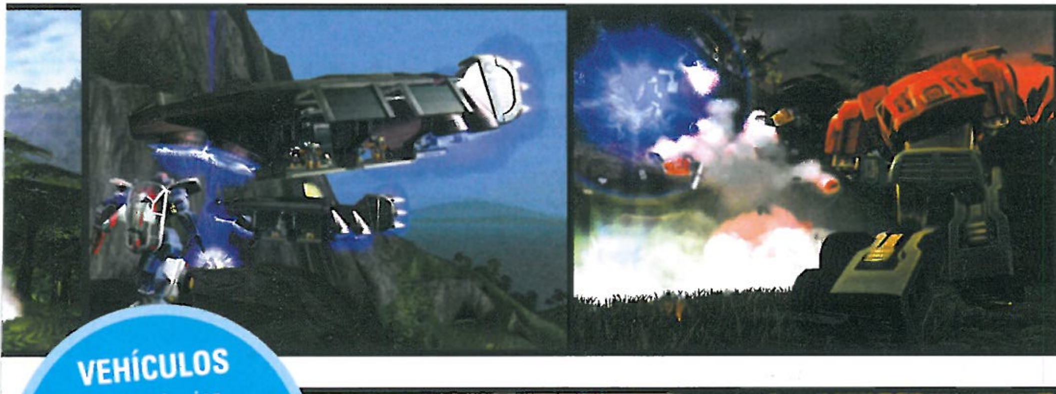
Transformers



Para muchos de nuestros lectores, sobre todo para aquellos que rondan ahora los veintimuchos años, el nombre que lleva este juego le traerá muy gratos recuerdos. La serie en la que se inspira tuvo un éxito internacional allá por los ochenta y originó todo un fenómeno de masas, sobre todo en su país de procedencia, **Estados Unidos**. La idea de unos robots gigantescos que combatían contra el mal y que tenían la posibilidad de transformarse en vehículo en cualquier momento revolucionó el mercado de las series de animación. Casi de inmediato aparecieron todo tipo de juguetes inspirados en la serie y, según la propietaria de la licencia, la juguetera americana **Hasbro** se ha convertido en una de las franquicias más exitosas de la historia en cuanto a resultados económicos se refiere. Tras la serie original, se intentó repetir el éxito con varias «secuelas» que se iban adaptando a los cambiantes gustos de los espectadores de la época. Una de las más recientes es la titulada *Transformers Armada*, estrenada hace un par de años en el canal de animación **Cartoon Network**, y que actualmente puede encontrarse en nuestro país en formato DVD-Vídeo. Ésta, concretamente, es en la que se basa el juego que nos ocupa. Los australianos de **Melbourne House** (míticos crea-



En La Antártida deberemos desmantelar una base secreta de los Decepticons.



VEHÍCULOS

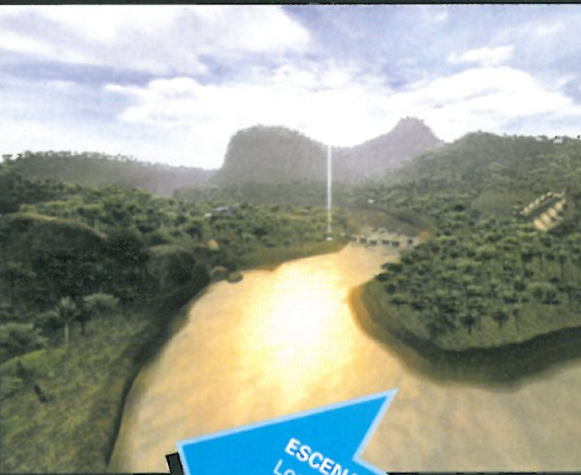
En cualquier momento del juego, con sólo pulsar un botón, cada uno de los tres *Autobots* podrá convertirse en un vehículo

El uso del movimiento «strafe» será fundamental para esquivar los disparos enemigos.









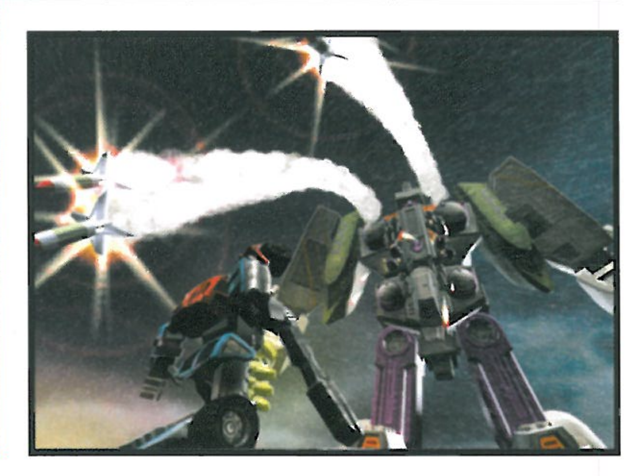
ESCENARIOS

Los enormes entornos en los que se desarrolla la acción recrean con todo lujo de detalles espacios naturales.

Melbourne House

Esta veterana compañía empezó en esto de los videojuegos a principios de los ochenta con el lanzamiento de una aventura gráfica basada en *El Hobbit*. Más tarde títulos como *The Way Of The Exploding Fist* le dieron bastante fama.





dores de la aventura gráfica *El Hobbit* o *The Way Of The Exploding Fist*, entre otros) han intentado respetar al máximo la licencia, alejando su proyecto todo lo posible de lo que podría considerarse un título para críos. La historia nos sitúa en el planeta Tierra, cuando unos chavales descubre accidentalmente un grupo de ruinas donde se esconden unos pequeños ingenios mecánicos conocidos como «Mini-Cons». Gracias a

//Optimus Prime liderará el equipo de los Autobots//

ellos, cualquier robot puede convertirse en una auténtica máquina de matar, por lo que tanto los *Autobots* como sus eternos enemigos lucharán sin descanso por hacerse con ellos. El jugador encarnará a los primeros, los buenos de la historia, pudiendo elegir entre tres de ellos, cada uno con sus propias estadísticas. Liderados por Optimus Prime, atravesarán enormes entornos como El Amazonas o La Antártida con el fin de localizar a los «Mini-Cons». Así pues, cada vez que consigamos uno de ellos, una habilidad (ya sea ofensiva o defensiva) se unirá a nuestro equipamiento.

Bajo una perspectiva en tercera persona y un control como si de un *shooter* subjetivo e tratara, deberemos eliminar al ejército de los *Decepticlones*. La acción será constante, aunque también nos enfrentaremos a algunos elementos de plataformas y necesitaremos explorar a fondo cada uno de los escenarios. El mes que viene tendréis una completa *review*, pero contad con que será una de las sorpresas de este año. DANI3PO

Las estrategias que podremos emplear para acabar con los enemigos llegarán a límites insospechados de complicación, con combos tan brutales como el que veis en la imagen de la derecha.

//Podremos crear a nuestro propio ejército a medida//

DISEÑA TUS UNIDADES
Dentro del castillo que sirve como «base de operaciones» al protagonista del juego, encontraremos a un extraño personaje a través del cual podremos convocar una especie de consejo. Gracias a él tendremos la oportunidad de crear nuevas unidades, eligiendo entre un sinfín de clases.

Disgaea

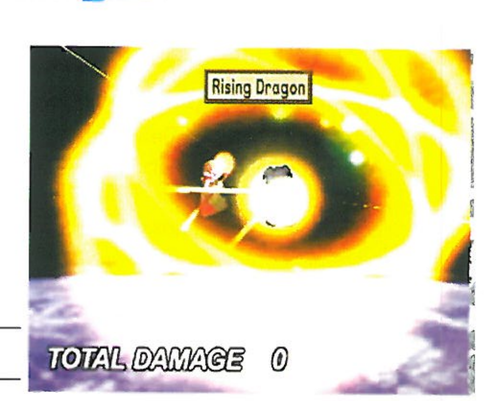
Un juego de culto en el país del Sol Naciente llega a España de la mano de Virgin

PERSONAJES
El inframundo en el que habita (y trata de reinar) el protagonista del juego es un desfile incesante de tipos de lo más extravagante

Género > RPG/Estrategia Formato > DVD-ROM Compañía > Virgin Play Programador > Nippon Ichi País > Japón

De vez en cuando, los jugadores europeos tenemos la suerte de recibir noticias que nos devuelven la esperanza de que algún día el mercado oriental y occidental llegue a igualarse en cuanto a cantidad de títulos lanzados, sobre todo en lo que respecta a los géneros más minoritarios. Tras «atormentarnos» durante años con las sagas *Dynasty Warriors* y similares, la compañía nipona **Koei** se ha atrevido a anuciar el lanzamiento en Europa de un título creado por **Nippon Ichi**, una de las desarrolladoras más de moda últimamente gracias a sus juegos de estrategia táctica. ***Disgaea: The Hour Of Darkness*** sigue los cánones que en su día impusieron clásicos como *Final Fantasy Tactics*. El eje del juego son las batallas que se desarrollan en una especie de tablero tridimensional donde debemos desplegar un número de personajes y darles órdenes por turnos hasta acabar con todos los integrantes del bando contrario. Una historia original, un estilo manga muy acusado y cientos de opciones para personalizar nuestro ejército son algunas de las armas con las que tratará de competir este título el próximo mes de mayo. DANI3PO

//Se trata de un RPG con toques de estrategia//



//Por fin veremos a los personajes de cerca//

El mago es uno de los personajes más atractivos a la hora de jugar gracias a los espectaculares hechizos que puede utilizar.

DRAGONES Y MAZMORRAS
Dentro de los escenarios del juego encontraremos criaturas no demasiado amigables

Inventario

A través de esta pantalla, que ha cambiado bastante con respecto a lo visto en *Baldur's Gate Dark Alliance*, podremos equipar al héroe que hayamos seleccionado con todo tipo de armas (espadas, bastones, dagas, arcos), piezas de armaduras, escudos y accesorios variados. Además, podremos potenciar los objetos.





Champions Of Norrath

El mejor RPG de acción llega al universo de Everquest

Género > RPG/Acción Formato > DVD 9 Compañía > Ubi Soft Programador > Snowblind Studios País > Estados Unidos

Si hace un par de meses analizábamos la segunda entrega de la saga *Baldur's Gate: Dark Alliance*, dentro de menos de un mes llegará a las tiendas españolas el nuevo trabajo de los programadores responsables de la primera entrega, la que realmente sentó las bases de este tipo de juegos en **PlayStation 2**. Huyendo de la complicación y las batallas con «acción pausada» de sus homónimos para **PC**, los americanos **Snowblind Studios** supieron crear un juego que divertía tanto a los seguidores de RPG como a los que gustan de la acción.

Con ***Champions Of Norrath*** (en el que vuelven a adaptar un conocido universo de **PC**, nada menos que el correspondiente al *MMORPG Everquest*) han repetido esta fórmula que tanto éxito les ha proporcionado, pero potenciándola con muchas más posibilidades de juego. Bajo una perspec-



tiva aérea (aunque podremos efectuar un potente *zoom*) controlaremos a uno de los cinco héroes seleccionables (elfos, humanos, etc.) mientras exploramos gigantescos y laberínticos escenarios. Las opciones para equipar a nuestro héroe son casi infinitas, así como las posibilidades de personalización de habilidades gracias al sistema de aprendizaje de las mismas en forma de árbol.

Y lo mejor de todo es que hasta cuatro jugadores simultáneamente podrán intervenir en la aventura, ya sea desde la misma consola o con la atractiva función On-line que incluirá. DANI3PO



Seres a medio camino del purgatorio y el mundo de los vivos atormentarán a Mio.

ProjectZero 2 Crimson Butterfly

Género > Survival Horror Formato > DVD-ROM Compañía > Ubi Soft Programador > Tecmo País > Japón

La traducción del subtítulo «Mariposa Carmesí» nos puede dar una idea de la carga onírica de este juego de **Tecmo**. Un paseo por la delgada línea que separa la realidad de los sueños, en este caso más bien pesadillas. Tal y como sucediera con *Project Zero*, su segunda parte nos zambulle en un mundo de espíritus agonizantes plasmado con una crudeza tremenda en momentos muy puntuales. La acción transcurre en un pueblo abandonado que parece haber surgido desde el mismísimo averno, reconstruido con polígonos para **PlayStation 2** de manera que se respira una atmósfera cargada de recuerdos funestos. Recuerdos que se presentan de repente en forma de turbadoras secuencias en blanco y negro. No resulta agradable descubrir que los fantasmas que se encuentran las protagonistas, Mio y Mayu, no iniciaron su viaje al otro mundo en las mejores condiciones posibles. Uno de los cambios más notables son las mejoras que se han producido en el apartado gráfico, como se puede apreciar en los escenarios en penumbra. Linternas que ambientan salas con su luz tenue o telas colgadas del techo que se mueven al paso de las gemelas. **Tecmo** también ha pulido la ambientación para mantenernos siempre al filo de la angustia. El sonido juega un papel fundamental en ***Project Zero 2***, los efectos sonoros se conjugan para mantener nuestro corazón en vilo en todo momento. Un efecto al que tam-

//La acción transcurre en un siniestro pueblo abandonado//







La Cámara

Mio y su hermana gemela contarán con una vieja cámara fotográfica para combatir los espíritus malignos que rondan por el pueblo abandonado. Igual que en el primer *Project Zero*, Mio podrá capturar las almas en pena a través del objetivo, sólo que esta vez la cámara cuenta con nuevas características.



//Una atmósfera que nos mantiene siempre al filo de la angustia//

bién contribuyen los detalles gráficos, como por ejemplo el ruido que se produce en pantalla (mostrando una imagen menos nítida) cada vez que se produce la aparición de un fantasma, lo que va acompañado también con sonido y vibración en el mando. Por otro lado, la jugabilidad además de explotar el factor miedo, continúa basándose en las premisas del primer capítulo. Mio tendrá que capturar las almas de los espíritus más combativos con la ayuda de una anticuada cámara fotográfica, sólo que esta vez se han añadido nuevas características que se irán adquiriendo a lo largo del juego, aunque la mecánica permanezca casi intacta desde su predecesor. **Tecmo** ha añadido capítulos ocultos y otros extras que pueden convertirse en una buena excusa para jugar una vez más con ***Project Zero 2***, que estará disponible a partir de abril. **R. DREAMER**







Nuevo

Pokémon Colosseum

Nueva misión: salvar a los Pokémon Oscuros



MODOS DE JUEGO
Estarán disponibles el modo Batalla e Historia, en el que explorarás el mundo Oore.





TIENDAS Y CENTROS
En cada ciudad hallarás Tiendas donde comprar *items* y centros *PKM* para restaurar a tus criaturas.

OUTSKIRT STAND

La aventura comienza en el desierto de Oore, donde nos enfrentaremos contra un miembro del Equipo Sombra.



Como buen RPG, habla con los aldeanos para progresar.



//Por primera vez, batallas 2 Vs. 2//

Género > RPG Formato > Mini DVD-ROM Compañía > Nintendo Programador > Nintendo País > Japón



Tras conquistar el *Stadium*, el nuevo campo de batalla será el *Colosseum*. Allí nos esperan dos emocionantes modos de juego: Batalla, en el que combatirás contra otros entrenadores de *Pokémon*; e Historia, en el cual recorrerás las diversas ciudades del mundo Oore con el fin de salvar a los *Pokémon* Oscuros que una perversa organización (Equipo Sombra) ha secuestrado para convertirlos en poderosas bestias de combate. Las diferencias con anteriores versiones aparecidas en **Nintendo 64** son asombrosas. Desde el comienzo de la aventura irás acompañado de una muchacha capaz de detectar la ubicación de los *Pokémon* Oscuros retenidos, por lo que podrás formar equipo con ella para unir las fuerzas en duelos 2 Vs. 2.
El diseño de personajes, así como el de las localizaciones del modo Historia ha evolucionado adquiriendo un cierto aire manga algo más agresivo. Por otro lado, se mantiene la mecánica de juego, que es puro RPG en la línea de la saga *Pokémon*. Habla con los aldeanos para que te faciliten información y lucha en espectaculares combates por turnos contra otros instructores. Pero, si lo que quieres es pasar directamente a la acción, accede al modo Batalla pues allí te esperan infinidad de entrenadores con sed de venganza... ➪ ANNA

SÚPER CONCURSO
SPY HUNTER 2



Virgin Play y **SuperJuegos** te ofrecen la oportunidad de convertirte en todo un agente secreto jugando con Spy Hunter 2. Si quieres ganar uno de los 20 lotes compuestos por un juego y una camiseta, tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del día 25 de abril.

¿Qué modelo de coche pilotas en el juego?

A) G-8155 Interceptor **B)** Simca 1000 **C)** Daegüo P-Lanas

CONCURSO «SPY HUNTER 2»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5584** poniendo la palabra **spysj, espacio + respuesta correcta.** Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar al número **5584** lo siguiente: **spysj B**

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 25 de abril.

a fondo
PLAYSTATION 2

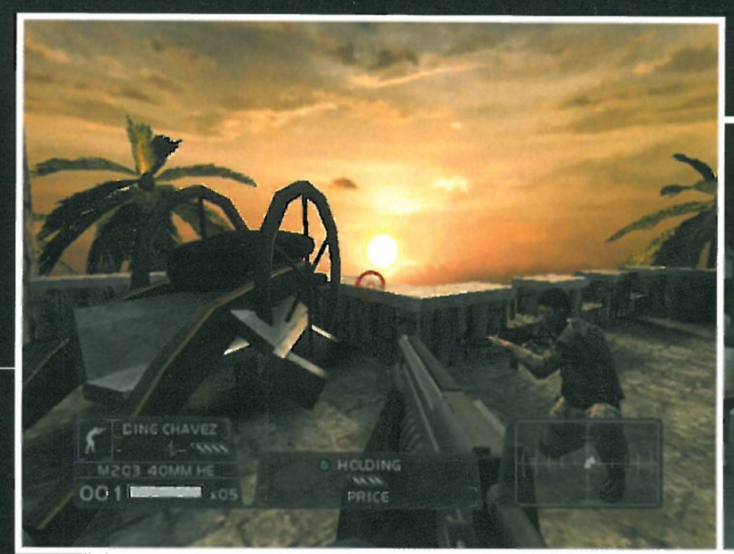
RAINBOW SIX 3

Tras plantarle cara al mismísimo Counter-Strike en Xbox (y salir victorioso), el «shooter» de Ubi llega a PS2

Tras sorprender a los usuarios de **PC** con su tremenda calidad y convertirse en uno de los mejores *shooters* creados para **Xbox**, el título de **Ubi Soft** se hace un hueco en el catálogo de **PlayStation 2** con el juego en equipo y las posibilidades On-line por bandera. ***Rainbow Six 3*** ha sido adaptado desde la versión **Xbox** a los 128 *bits* de **Sony** por **Ubi Shanghai**, el mismo grupo que sorprendió a propios y extraños con la impresionante conversión del primer *Splinter Cell*. En esta ocasión, ni el mejor programador del mundo habría podido adaptar el *engine* de la versión **Xbox** a **PS2** sin

MODO ON-LINE
Hasta seis jugadores simultáneos en tres diferentes modos y 10 escenarios, entre ellos uno nuevo: Trieste

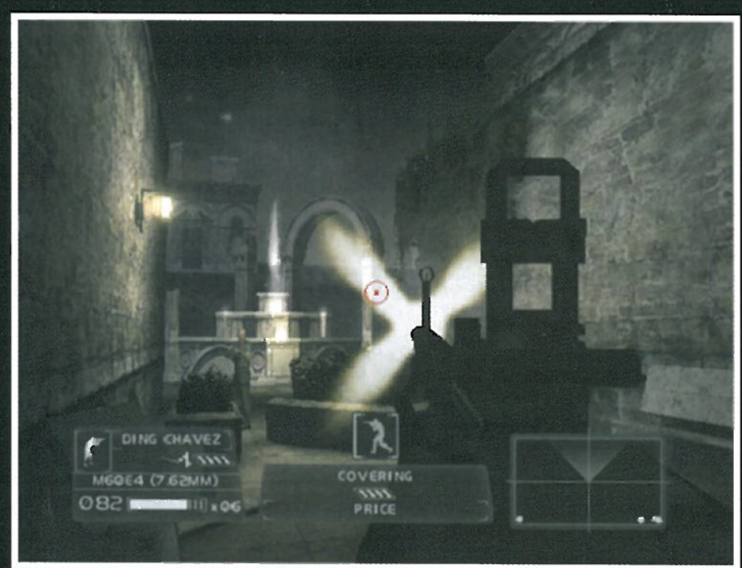




Ubi Shanghai ha creado unos efectos de iluminación impresionantes.



perder calidad, algo reflejado en su *frame rate* y en la resolución de las texturas. Aún así, el motor de ***RS3*** es muy superior al de títulos similares en **PS2**, aunque es en su desarrollo donde gana más enteros. El título presenta un exquisito diseño de los escenarios, con multitud de situaciones que no se daban en la versión original (*script events*); la posibilidad de dar un total de 81 órdenes diferentes a través del *Headset* a nuestros compañeros; 15 diferentes niveles (entre ellos *Trieste*, uno totalmente nuevo) y un divertido modo On-line en el que pueden participar hasta seis jugadores simultáneamente, en 10 escenarios. Las posibilidades multijugador no se limitan a Internet, donde encontraremos tres modos de juego (*Survival, Deathmatch* y *Team DM*), ya que **Ubi** ha añadido la posibilidad de unir a dos jugadores a través de *split-screen* en un divertido modo cooperativo. DOC







El modo split-screen permite jugar a dos personas simultáneamente a una divertida modalidad cooperativa.



El escenario Trieste ha sido creado en exclusiva para PlayStation 2.

//Se ha añadido un nuevo nivel y exclusivos eventos al original de Xbox//

Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Ubi Soft Programador > Ubi Shanghai Jugadores > 1-6
Niveles > 15 Escenarios On-line > 10 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (489 KB)

12+

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
8,7	9,2	9,3	8,9
El ambicioso engine creado para PS2 presenta unos efectos de iluminación impresionantes, pero ni la calidad de la mayoría de las texturas ni su inestable frame rate están a la altura.	Nada menos que 81 diferentes órdenes son las que podremos dar a nuestro equipo durante la partida. Aunque su banda sonora pasa desapercibida, sus voces dobladas al castellano elevan bastante la nota.	Las posibilidades On-line, el uso del Headset, los «script events», el juego en equipo, su intuitivo control, su desarrollo y el modo cooperativo split-screen «inflan» la puntuación en este apartado.	Si te cuesta completar las 15 misiones del modo para un solo jugador, más te costará soltar el mando en cuanto te conectes a Internet para disfrutar de los tres modos de juego junto a cinco personas más.



PS2 9,2 GLOBAL

a fondo PLAYSTATION 2

SOCOM II

El rey del juego On-line en PS2 se actualiza con una segunda entrega que potencia las posibilidades multijugador



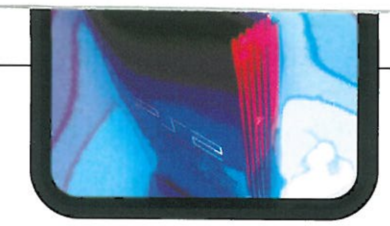
ESCENARIOS
El desarrollo del modo para un solo jugador llevará a tu equipo SEAL a escenarios de Brasil, Argelia, Rusia y Albania

Extras

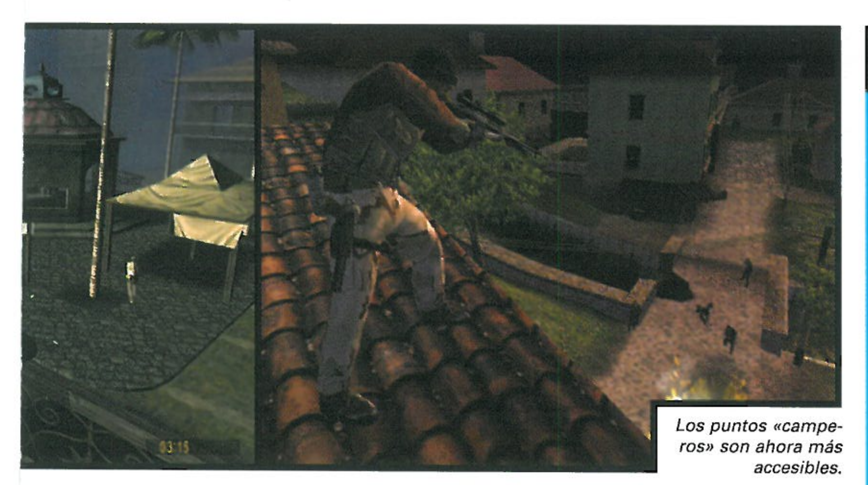
En esta segunda entrega, completar el modo Historia será imprescindible para acceder a extras del modo On-line como nuevos personajes y nuevas armas (el lanzamisiles, las minas antipersona...)

El escenario de Brasil es uno de los mejores ambientados del juego

De nuevo, Zipper Int. da el pistoletazo de salida a la nueva generación del juego On-line en **PlayStation 2**. Más que una nueva entrega, ***SOCOM II*** presenta una inmensa actualización, ya que aunque han sido mejorados todos los aspectos de la primera entrega, su mecánica de juego resulta prácticamente idéntica. El modo para un solo jugador ha sido potenciado con nuevas posibilidades, como la de escuchar información de los enemigos para utilizarla en misiones posteriores, aunque para completar cada uno de los 12 escenarios que presenta será indispensable el uso intensivo del sigilo y la puntería. La paciencia y la perseverancia serán

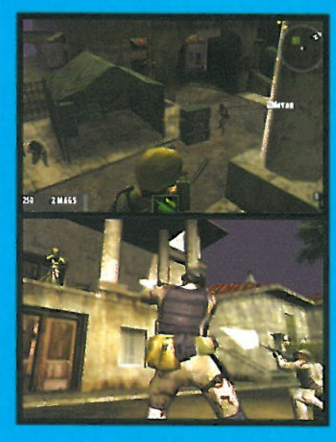


US NAVY SEALS

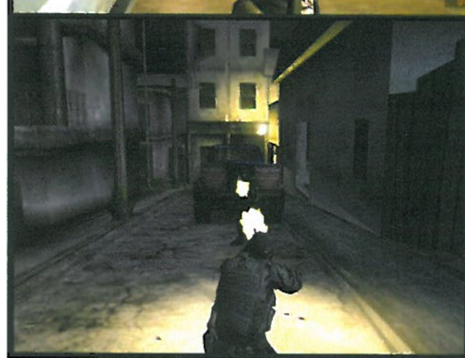

Los puntos «camperos» son ahora más accesibles.

Juego On-line

Sin duda alguna, lo mejor de *SOCOM II*. **Zipper** ha modificado e incluido los mapas de la anterior entrega, a los que ha añadido 10 nuevos (en total son 22). Un máximo de 16 jugadores podrán competir en cinco diferentes modos de juego que también se pueden disfrutar en LAN.








Las torretas son una de las novedades introducidas por Zipper Interactive en los escenarios On-line.

//Zipper ha potenciado el factor On-line en SOCOM II//

dos factores determinantes, ya que los escenarios carecen totalmente de *checkpoints*. Aunque la mecánica del modo Historia apenas ha cambiado, **Zipper Int.** ha realizado un gran trabajo actualizando las opciones On-line que han enganchado a miles de jugadores en todo el mundo.
Los escenarios disponibles en dichos modos han aumentado nada menos que hasta 12, recuperando además los 10 mapas de la primera entrega, que han ganado nuevos elementos como los puestos con ametralladoras de posición y los puentes totalmente destructibles, y cuyo diseño ha ganado en calidad visual y jugable (su arquitectura da ahora «más juego»). Técnicamente, ***SOCOM II*** recuerda mucho a su primera entrega, ya que tan sólo se han renovado sus texturas; el efecto «doble imagen» para disimular los *jaggies* sigue en pantalla, así como la intensa niebla que oculta gran parte del escenario, aunque la ambientación de cada uno de ellos (especialmente el de Brasil) supera a muchos de los títulos para **PS2** del mismo género. ➾ DOC

Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Zipper Interactive Jugadores > 1-16 Misiones > 12 Escenarios On-line > 22 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card [3000 KB]

16+

GRÁFICOS 8,8
Aunque la mayoría de las texturas tienen más resolución y se han incluido nuevas animaciones, el engine 3D conserva el efecto «doble imagen» y la niebla. Lo mejor en este apartado es su ambientación.

MÚSICA / FX 9,4
Su banda sonora parece sacada de una película y todas las voces del juego están en castellano. Usar el Headset es genial y la gestión de FX, dependiendo de la posición y cercanía resulta impresionante.

JUGABILIDAD 9,0
Aunque el modo para un solo jugador puede llegar a resultar repetitivo, los cinco modos de juego On-line para hasta 16 jugadores representa el mayor potencial jugable del título de Zipper Interactive.

DURACIÓN 9,0
Para poder utilizar todos los extras del modo On-line (de duración indefinida) será imprescindible completar el título en varios niveles de dificultad, algo que se traduce en más de 20 horas reales de juego.



a fondo PLAYSTATION 2

ESTO ES FÚT

El simulador de fútbol con mayor número de licencias y de competiciones



El atuendo de los entrenadores va del chandal (estilo Luis Aragonés) al traje de etiqueta.

Con retraso, respecto a sus rivales, llega la tercera entrega para **PS2** de *Esto Es Fútbol*. El nuevo programa, que cuenta con la presencia de Fernando Torres en la campaña promocional, destaca por la impresionante variedad de licencias incluidas. Así, recoge los clubes de la primera división de 23 países, 6 más que *FIFA*, y algunos equipos de las divisiones de plata. La oferta no termina aquí, ya que también se incluyen selecciones nacionales y equipos históricos. De una vez por todas se han recogido los nombres reales de los equipos, evitando alusiones a zonas geográficas. Dentro de las opciones, también estamos ante el número uno, pues es el único que permite disputar a través de Internet partidos entre equipos formados por cuatro usuarios. Mundiales, Eurocopas o un modo Carrera, que empieza con un equipo escolar, son sólo una pequeña muestra de lo que ***Esto Es Fútbol 2004*** ofrece dentro de las competiciones. Entre todas, destaca la Temporada en la que, respetando el calendario oficial de liga y copa, se han realizado algunas modificaciones relacionadas con la gestión del club y con el mer-



EN RED
Es el único que permite jugar On-line a dos equipos formados por cuatro jugadores cada uno

TBOL 2004



cado de fichajes. En el apartado gráfico hay que mencionar el detalle con el que se han reproducido los rostros de 300 personajes entre los que se incluyen jugadores y, por primera vez, entrenadores. Además, presenta el Editor más completo de su género, en el que pueden establecerse aspectos como llevar la camiseta por fuera del pantalón o el atuendo de los entrenadores. La mecánica de juego también sufre algunas variaciones que se ven reflejados en el comportamiento de los jugadores. Así, el balón se despega más del pie cuando el jugador acelera, y se incluyen nuevos indicadores de potencia. Sin embargo, estos cambios no logran mejorar la jugabilidad global, ya que se sigue echando en falta una mayor concepción de juego en equipo. **CHIP & CE**



PROBLEMAS GRÁFICOS
En los pases altos se pierde de vista el balón ya que la cámara se desplaza hacia el lugar donde caerá.



TEMPORADA
Incluye como novedad la posibilidad de que varios equipos pujen por un jugador.





Líder en equipos

Los clubes de Albania, Australia, Austria, Dinamarca, Finlandia, Noruega, Suecia y Suiza se unen a los de los 15 de la versión anterior como Inglaterra, Francia, Bélgica, Alemania, Italia, Portugal, Escocia, España y demás. También hay históricos.



Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > London Studio Jugadores > 1-8
Equipos > Clubes y Selecciones Niveles de Dificultad > 4 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > M.C. (1065 KB)

3+

GRÁFICOS



La reproducción física de las más de trescientas estrellas fielmente representadas es realmente increíble. Se mantienen las mismas perspectivas de la anterior versión, aunque los planos son algo más cercanos.

MÚSICA / FX 8,4

En el apartado musical no hay mucho que destacar, ofreciendo melodías bastante sosas. Sin embargo, los comentarios (de la mano de Julio Maldonado y Carlos Martínez de Canal+) logran su objetivo.

JUGABILIDAD 8,5

El control de los jugadores es similar al de la anterior versión, incluyendo la posibilidad de fingir una falta. El balón se separa del pie a medida que aumenta la velocidad, aunque el resultado global no es demasiado bueno.

DURACIÓN 9,5

Esto Es Fútbol 2004 se convierte en el líder indiscutible tanto en licencias como en opciones, asegurando con ello muchas horas de variedad. También es el que dispone de más posibilidades a través de la Red.





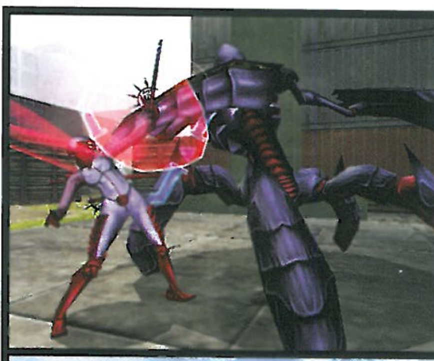
NIGHTSHADE



Diferente protagonista e idéntica mecánica para la secuela del Shinobi de PS2

Conocido en Japón bajo el título de *Kunoichi*, ***Nightshade*** es una continuación en toda regla del reciente *Shinobi* de **PS2**, con todos los defectos y ventajas que esto implica. Además de la pérdida de frescura y originalidad que presentan todas las secuelas, ***Nightshade*** repite los mismos errores de su predecesor (el personaje central está fantásticamente modelado y animado, algo que no se puede decir de sus enemigos) y sigue presentando no pocos problemas con el salto (ya lo comprobarás a la tercera o quinta vez que caigas al vacío), pero también hereda su mecánica, atractiva y directa, que engancha desde el mismo instante en que agarras el *pad* de **PS2**. Hibana es un verdadero torbellino capaz de encadenar un número de muertes aún mayor que los causados por Hotsuma, el protagonista del anterior *Shinobi*, y protagoniza un título que, lejos de ser memorable, te ofrecerá al menos una tarde divertida.

Pero poco más. **NEMESIS**





SHINOBI
Comercializado en 2003, era un buen juego, aunque no tanto como la *coin-op* ni los de MD







Salvo la habilidad de Kunoichi (ninja femenino), de encadenar aún más muertes que su predecesor Hotsuma, el Shinobi de 2003 y este Nightshade comparten idéntica mecánica.

Género > Beat'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Sega Programador > Sega WOW Jugadores > 1 Fases > 13 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (284 KB)

12+



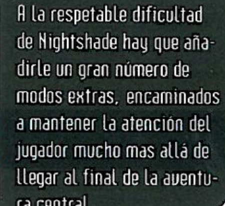
GRÁFICOS 8,0
A base de simplificar al máximo escenarios y enemigos, Sega WOW consigue que todo discurra a unos suaves 60 frames por segundo. El modelado de la protagonista es lo mejor del juego.



MÚSICA / FX 7,9
Por mucho que vayan surgiendo nuevas y nuevas secuelas de Shinobi, ninguna logra hacernos olvidar la simple pero pegadiza banda sonora del Shinobi de Mega-Drive... Yuzo Koshiro ¿Dónde estás?



JUGABILIDAD 8,4
Si una cosa buena tenía el Shinobi de 2003 y este Nightshade es que ambos ofrecen una mecánica directa y sencilla, capaz de atrapar al jugador en segundos. Eso sí, el salto podría ser muy mejorable.



DURACIÓN 8,2
A la respetable dificultad de Nightshade hay que añadirle un gran número de modos extras, encaminados a mantener la atención del jugador mucho mas allá de llegar al final de la aventura central.



PS2 **8,2** GLOBAL



SWORD OF MANA





Square Enix sigue apoyando las consolas de Nintendo con este Shinyaku Seiken Densetsu, un remake del primer Secret Of Mana aparecido hace años

Si pulsamos Select podremos controlar al segndo personaje.

Y no se trata del primer *Secret Of Mana* aparecido en **SNES** hace diez años, sino de un juego para **Game Boy** que aquí recibió el nombre de *Mystic Quest* y en EE.UU. se llamó *Final Fantasy Adventure* por cuestiones de *marketing*. Al tratarse de un título tan antiguo, los gráficos han sido completamente rediseñados, dando el resultado barroco que se puede apreciar en las imágenes. Las melodías, aunque se inspiran en las antiguas, en su mayoría son composiciones originales.
En cuanto al apartado jugable, ahora se asemeja mucho más al *Secret Of Mana* de **SNES** y se han incluido personajes famosos de la saga. Al comenzar nuestra aventura podremos elegir entre dos protagonistas de distinto sexo, aunque el desarrollo apenas variará un 20% dependiendo del elegido. A lo largo del juego combatiremos en duelos muy *arcade* y visitaremos pueblos, mazmorras y campo abierto con todo tipo de enemigos que contribuirán a aumentar el nivel de experiencia, además del de nuestras armas. Diversión con fundamento a lo «Old School», con la única pega de su excesiva facilidad. **VAULAN**

//Sus gráficos rivalizan con FF Tactics//

Género > RPG/Acción Formato > Cartucho (64 MB) Compañía > Nintendo Programador > Square Enix Jugadores > 1-2
Duración > 20 Horas Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Sí (2 Partidas)

7+

GRÁFICOS 9,4
Sin duda alguna, de lo mejorcito que podemos encontrar actualmente en GBA. Escenarios preciosistas y diseños sensacionales. Sin embargo, se producen ralentizaciones con demasiada frecuencia.

MÚSICA / FX 9,1
La mezcla de las composiciones rescatadas de la versión para la monocolor de Nintendo con las nuevas melodías redondean un apartado que está a la altura de las mejores bandas sonoras de GBA.

JUGABILIDAD 8,9
La primera vez que juguemos puede parecernos genial por su sencillez a la hora de los combates y sus posibilidades, pero es demasiado fácil completarlo y además cuenta con fallos en la IA de los enemigos.

DURACIÓN 8,3
Por muy poca experiencia que tengas con este tipo de juegos, completarlo no te llevará más de veinte horas. Por suerte, tiene bastantes caminos ocultos y secretos por descubrir en su aventura.

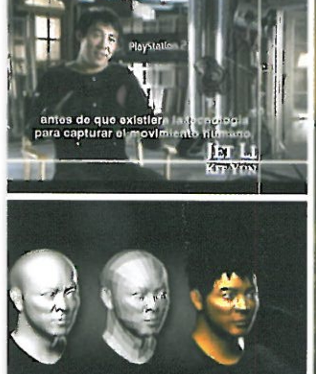


CUESTIÓN D

Ponte en la piel de Jet Li en su primer papel protagonista en el mundo lúdico

Extras varios

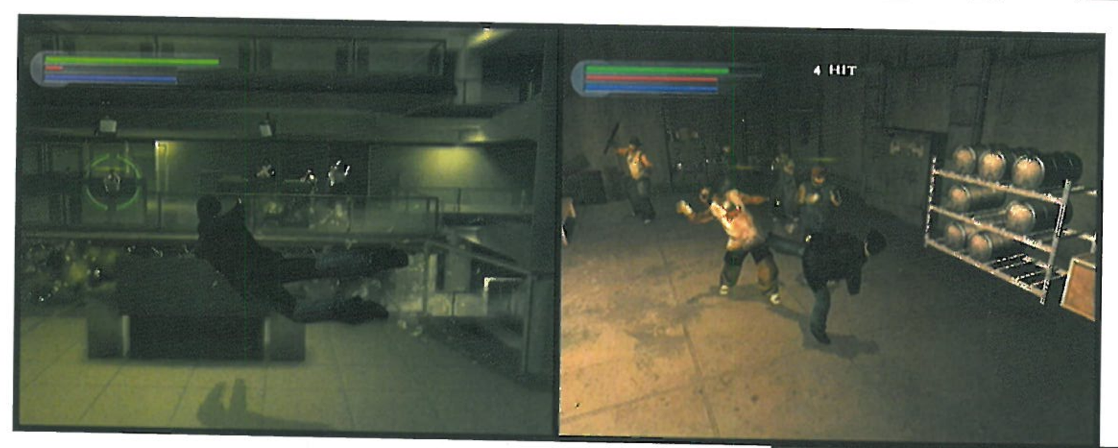
Al completar determinados niveles del juego seremos recompensados con dos nuevos trajes para Kit Yun, un nuevo nivel de dificultad, un *test* de sonido, galería de ilustraciones y un impresionante vídeo del proceso de *motion capture*.



Siguiendo la estela de actores de renombre como Jackie Chan, Jet Li se embarca en su primera superproducción exclusiva para el mundo lúdico. Encarnando a Kit Yun, guardaespaldas, Li tendrá que recorrer Taiwan y San Francisco en busca del asesino de su protegido. **Team Triad**, creadores del título distribuido por **Sony C.E.**, ha puesto especial empeño en convertir su título en una experiencia lo más cercana posible al cine, con espectaculares escenas de acción en las que se dan cita las artes marciales y los tiroteos al más puro estilo *The Matrix* (con *Bullet Time* incluido). Junto a estos dos estilos de juego, la oferta se completa con niveles de persecuciones y, como no podía faltar, sigilo. Además de su variado desarrollo, ***Cuestión De Honor*** presenta un sistema de control muy original, útil sobre to-

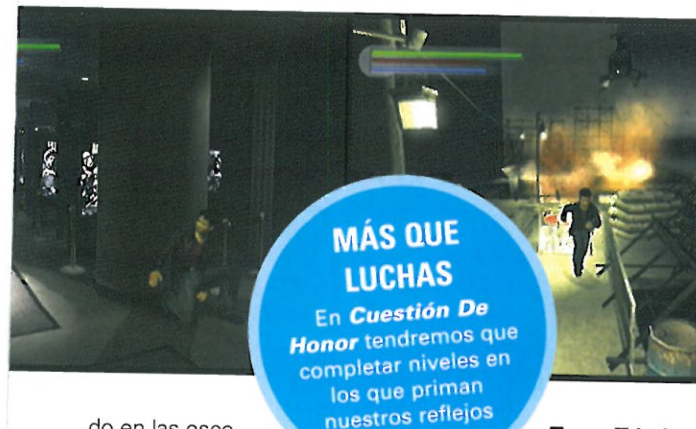


E HONOR



Interacción

En todos los escenarios encontraremos elementos que servirán para «castigar» a nuestros enemigos: mesas, paredes, freidoras, herramientas...



MÁS QUE LUCHAS

En ***Cuestión De Honor*** tendremos que completar niveles en los que priman nuestros reflejos y el sigilo

do en las escenas de lucha, a través del que controlaremos a nuestro personaje con el *stick* izquierdo, mientras que el derecho servirá para lanzar puñetazos y patadas hacia donde queramos, independientemente de la posición en la que nos encontremos. Técnicamente, el título de **Team Triad** presenta un motor 3D muy detallado, repleto de elementos para destruir en el escenario, capaz de poner en pantalla a más de cinco enemigos simultáneamente y unas animaciones de cine. No es para menos, ya que el mismísimo Jet Li y su «colega» Cory Yuen se han encargado del *motion capture*. ➡ DOC

//Acción, artes marciales y tiroteos al estilo Hong Kong//

Género > Beat'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Team Triad Jugadores > 1
Capítulos > 62 Niveles de Dificultad > 2 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (68 KB)

GRÁFICOS 9,0
Los escenarios están muy detallados y la interacción con el entorno está muy lograda. Lo mejor de sus gráficos, sin duda, son las animaciones creadas a través de motion capture por Jet Li y Cory Yuen.

MÚSICA / FX 9,2
Aunque su banda sonora no destaca especialmente, el título de Team Triad da la posibilidad de poner las voces del juego en inglés, cantonés (en ambos casos doblado por Jet Li) y en castellano.

JUGABILIDAD 8,8
Aunque al principio cuesta hacerse con el original control que presenta, éste resulta muy cómodo y sobre todo intuitivo, independientemente del tipo de escenario en el que nos encontremos.

DURACIÓN 8,7
Aunque no resulta demasiado largo, está por encima de la media para el género al que pertenece. Ofrece algún que otro extra que te obligará a pasarte el juego completo en más de una ocasión.

16+





a fondo

PLAYSTATION 2

ALIAS

Una de las heroínas más resultonas de la última hornada de chicas televisivas llega a su cita con las consolas de 128 bits de la mano de Acclaim



VISIONES

Como no podía ser de otra manera, teniendo en cuenta sus precedentes, Sydney contará en todo momento con la ayuda de dos tipos de visión especial: una nocturna y otra que detecta el calor de los cuerpos de los malos

Entrenamient

Gracias a su completa agenda el trónica, la protagonista del juego tendrá acceso a una serie de secuencias donde se detallarán todos los movimientos que pued efectuar en el juego, tanto los de acción como los de combate con los enemigos.



El «mono de trabajo» de Sydney será este atuendo negro, sin duda muy favorecedor.



Tras varios retrasos y, cuando la serie de televisión en la que se inspira no es más, al menos en España, que un recuerdo, nos llega el enésimo intento de aprovechamiento de una licencia audiovisual. En esta ocasión nos encontramos ante un título correcto en todos sus apartados, aunque carece del encanto y la jugabilidad de los más grandes. Como los *fans* de la serie sabrán de sobra, la protagonista es Sydney (interpretada por Jennifer Garner), una joven estudiante que un buen día es reclutada por la CIA para luchar contra una peligrosa organización criminal conocida como SD-6. La chica en cuestión es una especie de James Bond a lo femenino, sólo que con la descarada actitud que podría esperarse de una joven de nuestro tiempo. Para recrear sus aventuras en lo que podría considerarse un «episodio perdido» de la serie, los programadores de **Acclaim** han optado por un estilo de juego a medio camino entre la acción, la exploración y el sigilo. La primera parte, la de los combates, es sin duda la más espectacular. A diferencia de títulos como *Splinter Cell* o *Mission Impossible*, donde el protagonista cuenta con unos pocos golpes para defenderse, Syd tiene a su disposición un amplísimo catálogo de movimientos, tanto cuerpo a cuerpo como empuñando una gran variedad de armas. Sin embargo, la mayoría de las veces el desarrollo del juego nos obligará a pasar desapercibidos, algo que eleva bastante el nivel de dificultad.

//Correcto en todos y cada uno de sus apartados//

La utilización de todo tipo de artilugios vistos en la serie y el gran uso de la licencia en lo que respecta a argumento y voces contribuyen a elevar su atractivo. ➾ **DANI3PO**







Esconderse en un gran frigorífico con un vestidito corto no es lo mejor que puede hacer Syd. Menos mal que puede cambiarse.

Género > Aventura/Acción Formato > DVD-ROM Compañía > Acclaim Programador > Studio Cheltenham Jugadores > 1
Niveles > 10 Vidas > Energía Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Según Consola

12+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	8,8	9,0	8,6	8,9	8,9
PS2	8,8	9,0	8,6	8,9	8,8













Gráficos: Ambas versiones son prácticamente idénticas, lo que quiere decir que no se ha aprovechado el mayor potencial técnico de la consola de Microsoft. Buena recreación de los personajes y localizaciones.

Música / FX: La licencia que posee Acclaim también afecta a la banda sonora y a las voces, que han sido dobladas en perfecto castellano por los dobladores de la serie. Todo un acierto para recrear su atmósfera.

Jugabilidad: La gran cantidad de acciones que puede llegar a realizar la protagonista complica al principio un poco el control. No es nada sencillo cumplir los exigentes requisitos de cada misión.

Duración: Se trata de uno de los títulos más completos en lo que respecta a la variedad de objetivos y misiones de ambas consolas. Sin embargo, a veces te desesperará su elevado nivel de dificultad.

MEJOR VERSIÓN



Las dos versiones son prácticamente iguales. El control en la consola de **Sony** es algo más sencillo.

SPY HUNTER 2

El azote de los espías ha regresado, al volante de un mejorado vehículo deportivo y armado hasta los dientes

Los más de 1,6 millones de unidades vendidas hasta la fecha del anterior *remake* del clásico *Spy Hunter* para **PS2** y **Xbox** han sido un buen aliciente a la hora de crear esta nueva secuela, para la que el agente secreto Alec Sects cuenta con una nueva arma secreta: el *G-8155 Interceptor*. Esta nueva versión mejorada del deportivo depredador de espías mantiene el arsenal de ataque/defensa de sus predecesores, al tiempo que hereda y aumenta su capacidad para adaptarse a cualquier terreno. Porque el *G-8155 Interceptor*, además de transformarse en lancha o moto, es capaz de incorporar el agarre de un vehículo 4x4 *Off-Road* en plena carrera. Algo realmente útil si tenemos en cuenta que esta nueva aventura ideada por **Midway** y **Angel Studios** nos llevará por todo el planeta: Rusia, Estados Unidos, Asia, Suiza y La Antártida. En todos estos lugares, Alec y su vehículo darán caza a terroristas y espías, mientras ejecutan todo tipo de misiones. Algunas veces de escolta, otras de infiltración y des-

Y como valor añadido...

... ***Spy Hunter 2*** te ofrece una galería de bocetos, un documental sobre la historia de la franquicia (con entrevistas) y el vídeo musical *Dark Carnival*, de Vanessa Carlton.



Cuando el nivel de escudo desciende al mínimo, el G-8155 se transforma en una moto.

UN CAMIÓN DE ARMAS TOMAR
Ya no sólo sirve para recargar escudo y armamento, ahora también te permite usar sus cañones para limpiar la carretera







trucción, pero todas ellas bajo un denominador común: la espectacularidad. La recreativa original de *Spy Hunter* nació en 1983 como homenaje al cine de espionaje, al universo de James Bond, y ahora sus sucesores se han convertido en genuinos filmes, que incluso poseen su propio tema musical. El de esta entrega ha corrido a cargo de Vanessa Carlton, que ha compuesto para ***Spy Hunter 2*** una bella canción llamada *Dark Carnival*, digna de la mejor película de 007. El único fallo del juego es que, como todas las secuelas, ha perdido frescura y originalidad. Lo bueno es que mantiene su excelente calidad gráfica y una innegable jugabilidad. **NEMESIS**





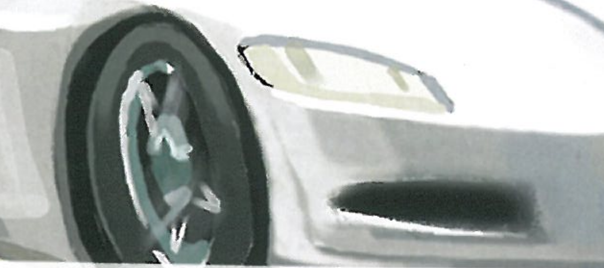
¡A POR ELLOS!
La organización terrorista NOSTRA vuelve a ser el gran enemigo a batir. Esta gente no escarmienta

Sobre cualquier superficie...

Ni la nieve ni el agua lograrán detener al *G-8155*, y menos aún desde que incorpora la tracción 4x4.







Género > Arcade/Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Midway Programador > Angel Studios Jugadores > 1-2 Misiones > 16 Escenarios > 5 Vidas > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Según Consola

7+

GRÁFICOS





Como suele suceder últimamente en los lanzamientos multiplataforma, la versión Xbox presenta un look gráfico algo más cuidado que en PS2. En ambos casos, el diseño del coche es sencillamente genial.

MÚSICA / FX

XBOX 9,0



Voces en castellano para que nadie pueda perderse un ápice de este excelente arcade que, por cierto, cuenta con una de las mejores canciones jamás escritas para un videojuego: Dark Carnival, de V. Carlton.

JUGABILIDAD

XBOX 8,6



Una vez más la versión PS2 es la más jugable de todas gracias al diseño de su mando de control. A la hora de adoptar el agarre 4x4 no es lo mismo el botón Triángulo que el diminuto botón Blanco de Xbox.

DURACIÓN





Al incremento de la dificultad respecto al anterior Spy Hunter de PS2 hay que añadirle la nueva opción para dos jugadores: tanto en modo cooperativo como en duelos directos a pantalla partida.





MEJOR VERSIÓN



Casi no hay diferencias entre ambas versiones: quizá **Xbox** es más bonita, pero **PS2** es más jugable.

a fondo XBOX

TOCA RACE

La saga de conducción de Codemasters se perfecciona hasta límites insospechados en su primera encarnación exclusiva para la consola de Microsoft

CAMIONES
En una de las pruebas del juego deberemos pilotar estas bestias de manejo bastante complejo.







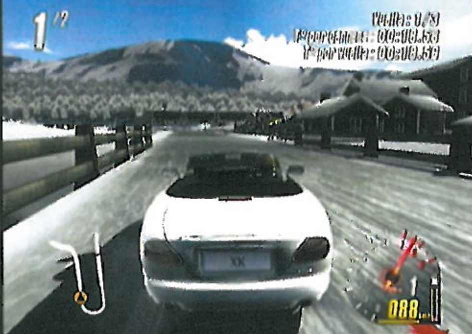
El género de la conducción parece ser últimamente el perfecto caldo de cultivo para que las compañías muestren a los consumidores el gran potencial gráfico de **Xbox**. Si hace unos meses nos sorprendíamos con *Project Gotham Racing 2*, ahora volvemos a hacerlo con este título de **Codemasters** que, a diferencia de su anterior entrega, sólo visitará esta consola. La saga *Toca* es conocida por los aficionados a los juegos de coches por proporcionar a partes iguales penas y alegrías. Alegrías porque siempre han sido unos juegos que han sabido transmitir todo lo que rodea a las grandes competiciones de un modo muy realista. Y penas porque su exigente control hacía que muchos se desesperasen ante la imposibilidad de ganar una sola carrera. Esta entrega, sin llegar a los extremos de las de **PSone** (en las que estábamos más tiempo fuera de la carretera que dentro), sigue apostando por la simulación en detrimento de la parte *arcade*. La oferta es una de las más



DRIVER 2

Si nos damos un golpe demasiado fuerte, no podremos continuar la carrera.





MODOS
Desde *Pick-ups*, como el de la imagen, a coches de Fórmula Ford, todoterrenos o vehículos de calle; todos tienen cabida

//El juego sigue siendo un simulador exigente//

completas en todos los aspectos. Dentro del modo Carrera, en el que encarnaremos a un piloto novato, tendremos que superar más de treinta campeonatos distintos. Lo más interesante es que en cada uno de ellos los vehículos cambiarán radicalmente: coches de calle modificados, camiones, clásicos de todas las épocas, Fórmula Ford, Nascar... Así hasta 35 diferentes. La sensación de control de cada uno de ellos es muy diferente, algo que agradecerán los más entendidos. Además, podremos disputar estas pruebas individualmente según las vayamos desbloqueando, y se incluyen todo tipo de opciones para el juego multijugador: pantalla partida, *System Link* y On-line. En cuanto al apartado técnico, es realmente impresionante ver cómo los veinte coches que llegan a coincidir en pantalla no provocan que el motor gráfico baje de los 60 *frames* por segundo en ningún momento. Puede que los circuitos no sean tan bellos como los de *PGR2*, pero son mucho más realistas. A todo esto hay que sumar los desperfectos de los vehículos, los más reales vistos nunca en un videojuego. DANI3PO

Carrera

El modo principal del juego irá enlazando las distintas carreras mediante unas secuencias de vídeo que muestran los entresijos de la competición.







Los efectos de luz en tiempo real sobre los coches son realmente increíbles.

Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Codemasters Programador > Codemasters Jugadores > 1-8 On-line
Competiciones > 33 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Disco Duro

12+

GRÁFICOS 9,5
El motor más potente que hemos visto hasta la fecha en un juego de estas características. Pone en pantalla un gran número de vehículos sin ningún tipo de ralentización y con todo tipo de efectos.

MÚSICA / FX 9,0
No hay música durante las carreras, herencia de su vocación de simulador. Las voces que nos guían durante las competiciones están en perfecto castellano, y los efectos de sonido son de lo más realista.

JUGABILIDAD 9,1
Para los que busquen diversión inmediata y no gusten de usar el freno será demasiado complicado su control, pero para los mayores aficionados a la conducción será todo un reto superar los campeonatos.

DURACIÓN 9,4
Con más de treinta campeonatos, 52 circuitos y la gran variedad de vehículos, tendrás juego para rato. Además, las posibilidades multijugador expanden su vida hasta límites insospechados.

XBOX

GLOBAL 9,2



a fondo
GAME BOY A



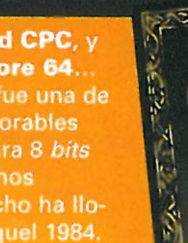
SABREWULF

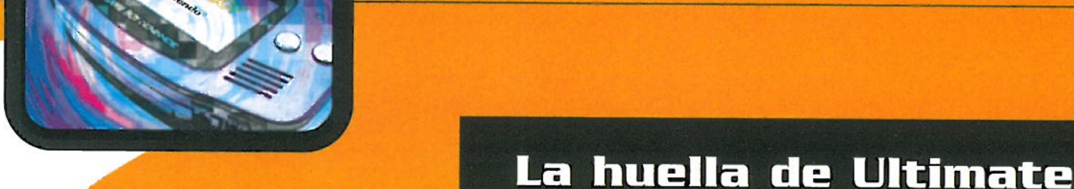
Rare fusiona los géneros de puzzles y plataformas en su última genialidad para GBA

Perdonad si este viejo jugador se pone algo sentimental a la hora de hablar de este nuevo lanzamiento de **Rare** para **GBA**, pero es imposible no sentir algo especial al ver en acción este homenaje de los hermanos Stamper hacia sus magistrales creaciones para **Spectrum**, **Amstrad CPC** y **Commodore 64**. Las referencias hacia la época dorada de **Ultimate** (la antigua compañía de los Stamper) van mas allá del protagonista de ***Sabre Wulf.*** Este bigotudo explorador visitará 8 mundos diferentes llamados Blackwyche, jungla de Karnath, Minas Underwurlde, Monte Knigthlore... ¿Os sue-

Una leyenda en Spectrum...

Y en **Amstrad CPC**, y en **Commodore 64**... ***Sabre Wulf*** fue una de las más memorables creaciones para 8 *bits* de los hermanos Stamper. Mucho ha llovido desde aquel 1984.





La huella de Ultimate

Los mitómanos de los ordenadores de 8 *bits* disfrutarán a lo grande con las constantes referencias a clásicos de **Ultimate**. ¿Una prueba? El salón del alcalde de Blackwyche. ¿No os suenan la estatua y la alfombra que lo decoran?

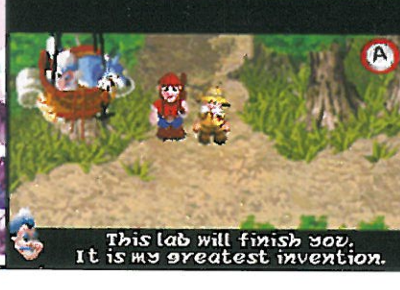
Sabreman posee la habilidad de invocar distintas criaturas, que le ayudarán a librarse de los enemigos que obstaculizan su camino hasta la lobera de Sabrewulf. Unas criaturas estallan, otras atacan, otras son capaces de volar...

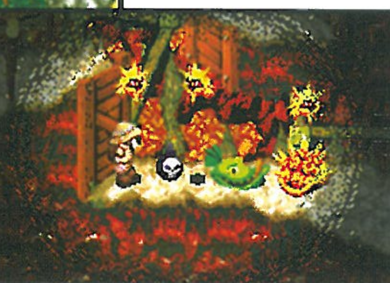
nan, verdad? En cuanto al juego en sí, sus gráficos prerrenderizados recuerdan irremisiblemente a *Donkey Kong Country* y su mecánica está a medio camino entre el *puzzle* y la plataforma clásica. Además de hablar con distintos personajes y tomar parte en minijuegos, Sabreman volverá a enfrentarse a su legendario adversario, el lobo Sabrewulf, para robarle de sus mismas narices todo tipo de objetos y tesoros. Pero el camino hacia la lobera está repleto de obstáculos. Para evitarlos, Sabreman invocará distintas criaturas (aquí es donde aparece el ingrediente *puzzle*). Una, tiene la virtud de explotar; otra, de servir de trampolín; otra, puede volar... El jugador debe aprender a utilizarlos para superar los obstáculos, recoger el objeto y regresar rápidamente al punto de partida antes de que Sabrewulf le hinque el diente al explorador. Aunque al principio su mecánica es tan simple como desconcertante, luego va complicándose cada vez más, enganchando al jugador como sólo **Rare** sabe hacer. En **Nintendo** aún siguen tirándose de los pelos por perder a esta gente. **NEMESIS**



Nada más recoger el objeto de la lobera de Sabrewulf, Sabreman tendrá que rehacer todo el camino, a toda pastilla, hasta el punto de inicio de la fase.







Género > Plataformas/Puzzle Formato > Cartucho (128 MB) Compañía > THQ Programador > Rare Jugadores > 1 Mundos > 8 Horas de Juego > 9/10 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Sí (2 Partidas)

3+

GRÁFICOS 9,0
Gráficos prerrenderizados, al estilo de Donkey Kong Country, que destacan por su gran colorido y cuidada animación. También merecen mención aparte los múltiples planos de scroll y su suavidad.

MÚSICA / FX 9,1
A pesar de ofrecer contadas frases digitalizadas (el resto son vocecillas guturales en la línea de Banjo Kazooie), el apartado sonoro es sensacional, tanto la pegadiza música como los nítidos efectos de sonido.

JUGABILIDAD 9,1
La mecánica de utilizar criaturas para evitar los obstáculos desconcierta un poco al inicio, pero luego quedarás inevitablemente enganchado a la magia de Sabre Wulf. Una vez más, Rare es infalible.

DURACIÓN 8,8
Los minijuegos (inaccesibles desde un principio) son sólo uno de los múltiples atractivos que ofrece Sabre Wulf, ya que también incluye un modo de desafío cronometrado para todas las fases ya superadas.



a fondo GAMECUBE

POKEMON CHANNEL

Un original juego que conquistará sólo a los amantes del mundo Pokémon

HAZTE CON JIRACHI

El *Pokémon* secreto de *Pokémon Rubí y Zafiro* podrá ser tuyo en el cartucho de *Rubí* y *Zafiro* si conectas la **GC** a **GBA**

Meowth es el reportero del telediario PNF que presenta Psyduck y estará a pie de calle para informarte de todo lo que acontece en el mundo Pokémon.

Para *pokemaníacos* empedernidos está dedicado, sin duda, este peculiar juego de **Nintendo**. La **GamCube** transmitirá a tu televisor más de 6 canales de televisión de temática exclusiva sobre los *Pokémon*. Teletienda, Concursos y hasta una serie de dibujos animados creada para la ocasión de los Hermanos Pichu. Además de ver esta programación, podrás inspeccionar junto a Pikachu tu habitación y explorar los alrededores donde superar pruebas para conseguir *Nice Cards*, o para acceder a otras áreas donde se hallan las cintas de vídeo de nuevos programas de televisión. ➾ **ANNA**



PIKACHU, TU MASCOTA
Haz que explore la habitación para encontrar valiosos objetos.



POKÉMON MINI
Debajo de la cama encontrarás esta *Pokémon Mini*. Contiene un total de 6 minijuegos que deberás desbloquear.



LA TIENDA EN CASA...
En la tienda de Squirtle podrás comprar, además de objetos, pases para acceder a otros lugares.





Género > Simulador Televisión · Formato > Mini DVD-ROM · Compañía > Nintendo · Programador > Nintendo · Jugadores > 1 · Canales iniciales > 6 · Cartas > 330 · Áreas > 4 · Texto/Doblaje > Castellano/Cast. · Grabar Partida > Memory Card (22 Bloques)

3+

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
8,0	8,4	8,6	9,0
Entornos coloridos y alegres muy en la línea con la saga. Pikachu posee multitud de expresiones, pero en general las imágenes son estáticas. Tampoco es que se pueda exigir más a un juego de estas características...	Se escucharán diferentes melodías según las localizaciones y programación que estés viendo. Lo mejor es la posibilidad de oír los balbuceos de los Pokémon que alberga el juego.	Al principio resulta algo insulso, pero según vas accediendo a nuevos lugares el juego se vuelve más emocionante. Además, su mecánica es muy sencilla, ya que el Profesor Oak te dará todo tipo de indicaciones.	Ofrece muchas horas de juego a causa de la infinidad de minijuegos que aguarda: Pokémon Mini, una opción donde colorear las escenas de los programas que más te gusten, cambiar el color de la pantalla...



8,5 GLOBAL



METROID ZERO MISSION

Más que obrar un remake, Nintendo se ha inspirado en el Metroid de NES para componer otra obra maestra para GBA, aún más intensa que Metroid Fusion...

Llegar al final tiene premio...

Además de dos galerías de ilustraciones (una de ellas accesible conectando *Fusion* con ***Zero Mission***), este cartucho encierra una sorpresa final: ¡el *Metroid* de **NES**!





El precio a pagar por esa intensidad es que ***Zero Mission*** es mucho más corto que *Fusion*, y más fácil. En sólo 5 ó 6 horas llegarás al final de una aventura increíble, una de las más notables que vivirás este año en tu **GBA**. El gran acierto de ***Zero Mission*** ha sido unir las nuevas habilidades que mostraba Samus en *Fusion* con la jugabilidad y sencillez del *Metroid* de **SNES**. El resultado es un cartucho imposible de abandonar, que te mantendrá aislado del mundo durante seis mágicas horas, para luego descubrir en la pantalla de opciones un extra de lujo: el *Metroid* original de **NES**. De haber ofrecido más horas de juego, ***Zero Missión*** habría sido la mejor entrega de toda la saga. **NEMESIS**

Género > Acción Formato > Cartucho [128 MB] Compañía > Nintendo Programador > Nintendo Jugadores > 1
Horas de Juego > 5/6 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Cartucho [3 Partidas]

GRAFICOS 9,4

La presentación de la historia, tanto al principio como en plena aventura, es muy superior a la de Fusion. Es quizá el apartado que más diferencia a ambos títulos, ya que los gráficos son muy parecidos...

MÚSICA / FX 9,1

Juegos como éste hacen que merezca la pena el esfuerzo por conseguir el adaptador para cascos de GBA. La música, como en todos los Metroid, es una completa delicia y está inspirada en la del original de NES.

JUGABILIDAD 9,6

Aún más jugable que Metroid Fusion, Zero Mission ofrece toda la sencillez y jugabilidad que hicieron mítico al Metroid de SNES. Lo notarás a los pocos minutos de tener la Game Boy Advance en tus manos...

DURACIÓN 8,6

Aunque ofrece un extra de auténtico lujo, como es el Metroid de NES, Zero Mission es demasiado corto y fácil en comparación con Fusion y los anteriores Metroid. En 5 ó 6 horas llegarás al final...

7+





SHINING SOUL 2

Tras una primera entrega que pasó sin pena ni gloria, Sega aprende de sus errores con esta superior secuela

Los protagonistas, cada uno controlado por un jugador, podrán ayudarse.

Muchos de los escenarios están compuestos por bellos fondos prerrenderizados tipo FFVII.

A diferencia de lo que se podría pensar, la saga *Shining Soul* no es el típico RPG con historia densa y multitud de diálogos. Nos encontramos ante un título enfocado principalmente hacia la modalidad multijugador. La forma más fácil de describirlo sería compararlo con un *Gauntlet* de nueva generación. Hasta cuatro jugadores pueden cooperar para acabar con las Fuerzas de la Oscuridad. El desarrollo se olvida de las batallas por turnos para ofrecernos una especie de *arcade* en el que encarnamos a uno de los ocho personajes (mago, sacerdote, guerrero, ladrón, etc.), cada uno con sus características. Aunque al principio pueda parecer algo simple (todo se limita a apretar un botón para atacar), pronto descubriremos que es bastante divertido, sobre todo por sus opciones de personalización del personaje principal. DANI3PO

Género > RPG/Acción Formato > Cartucho Compañía > THQ Programador > Sega Jugadores > 1-4
Personajes > 8 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Sí (8 Partidas)

GRAFICOS	MUSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACION
9,0	8,7	8,7	8,6
Sin duda, los grafistas de Sega han invertido mucho más tiempo en este apartado que en la primera entrega. El diseño de los personajes es muy gracioso. Los fondos rebosan belleza y saber hacer.	Bellas melodías de corte clásico y ambientación medieval nos acompañan por nuestro deambular por las tierras del juego. Las voces han sido sustituidas por exclamaciones de lo más cómico.	Todo el que haya jugado a Gauntlet reconocerá y aceptará en seguida el sistema de juego. La parte arcade de los combates se compensa con las posibilidades de mejorar a nuestro personaje.	Todo dependerá de si cuentas con suficientes amigos con los que compartir la aventura. En la modalidad para un solo jugador puede hacerse algo repetitivo tras las primeras dos o tres horas de juego.

3+

GAME BOY ADVANCE

8,7 GLOBAL



SHINING FORCE

Una década después, Sega decide versionar uno de sus RPG más clásicos para la consola que mejor recoge las conversiones de 16 bits

ESTRATEGIA
Coloca a tus unidades correctamente en el mapa, teniendo en cuenta su rango de ataque y habilidades

Hace más de diez años, cuando las consolas de 16 *bits* se encontraban en pañales, **Sega** lanzó un excelente RPG táctico para su **MegaDrive**. Ahora es la misma compañía, una vez convertida en *third party*, la que se ha decidido a versionar la primera entrega de esta saga para la portátil de **Nintendo**. Pero no se trata sólo de una mera conversión, sino que el juego ha sido mejorado en muchos aspectos para adaptarlo a las mayores posibilidades de **GBA**.
El juego mezcla elementos típicos de los RPG clásicos, como las visitas a todo tipo de escenarios, las conversaciones con personajes y demás con unas batallas por turnos en las que debemos mover a nuestros personajes por un mapa limitado y acabar con los enemigos. Cada una de nuestras unidades (guerreros, magos, arqueros y hasta centauros) tiene unas habilidades diferentes y, cuando lleguemos al momento del ataque, la pantalla cambiará para mostrarnos unas bellas ilustraciones de los contendientes. No tan «sofisticado» como *FF Tactics*, pero igual de divertido. **DANI3PO**

Los «Close Ups» de los personajes muestran un gran trabajo de los diseñadores.

Género > RPG Táctico Formato > Cartucho (64 MB) Compañía > THQ Programador > Sega Jugadores > 1
Niveles > +100 Batallas Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Sí (3 Partidas)

3+

GRÁFICOS 8,7
Para ser un juego de hace más de diez años, se mantiene muy en forma en este apartado. Bellos escenarios y personajes «adorables». Además, las animaciones de los combates han sido mejoradas.

MÚSICA / FX 8,5
Como todos sus usuarios sabrán, es realmente complicado lograr un buen resultado en este apartado con la escasa potencia sonora de GBA. Aún así, las melodías siguen conservando ese aire clásico.

JUGABILIDAD 8,9
Comprender el desarrollo de los combates es tan sencillo que no te costará esfuerzo. Sin embargo, detrás de esta simplicidad esconden multitud de opciones y una gran carga de estrategia.

DURACIÓN 8,8
Cada una de las batallas te llevará un buen rato completarlas, sobre todo las que disputarás contra los jefes finales.
Además, hay tres personajes nuevos con respecto a la versión original.



a fondo

PLAYSTATION 2 / XBOX

LA MANSION ENCANTADA

Un Survival Horror para toda la familia

ADEMÁS DE MUERTA, FEA
Uno de los primeros seres en aparecer en el caserón es la versión fantasmal de Doña Croqueta. Un genuino travestí del Más Allá.

Con el negocio de la animación tradicional en franca recesión, la ruptura con **Pixar** ha puesto peligrosamente en la cuerda floja a **Disney**, pero la compañía del tío Walt, experta en capear temporales, ya ha encontrado un nuevo filón: adaptar para el cine las atracciones más populares de *Disneylandia*, como *Piratas Del Caribe* o *La Mansión Encantada*. Aunque este juego no está basado en la película, sino en la atracción mecánica, una de las más entrañables del parque temático de Mickey y Cía. Muchas de las habitaciones y sus fantasmales inquilinos se inspiran en dicha atracción para narrar las andanzas de Zeke Holloway, un aventurero de finales del siglo XIX, cuya misión es atrapar las 999 almas encerradas entre sus muros. Aunque gráficamente no es espectacular, ***La Mansión Encantada*** se sitúa por encima de la media habitual de las producciones **Disney**, gracias a su cuidada ambientación, además es uno de los pocos *Survival Horror* aptos para todos los públicos y sólo cuesta 40 Euros. **NEMESIS**

MIEDO, PERO POCO
La Mansión Encantada es un juego para niños, así que no verás casquería

Y en los cines...

Aunque es más floja que «la recortada de Pájaro», la adaptación cinematográfica de ***La Mansión Encantada*** ha sido un completo éxito de taquilla en nuestro país, seguramente por el tirón que proporciona Eddie Murphy.



Género > Aventura/Plataformas Formato > DVD-ROM Compañía > Take Two Programador > High Voltage Jugadores > 1 Puzzles > 24 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Según Consola

12+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
Xbox	8,1	8,1	7,8	7,0	7,9
PS2	8,0	8,1	7,8	7,0	7,9

GRÁFICOS: La ambientación del juego es bastante buena y, por lo que comentan los que conocen la atracción original de Disneylandia, reproduce con bastante fidelidad muchas de las habitaciones de la atracción.

MÚSICA / FX: La música cumple perfectamente su cometido de ir asustando al jugador (aunque sin pasarse demasiado, claro). La versión que llegará al mercado español incluye voces en castellano.

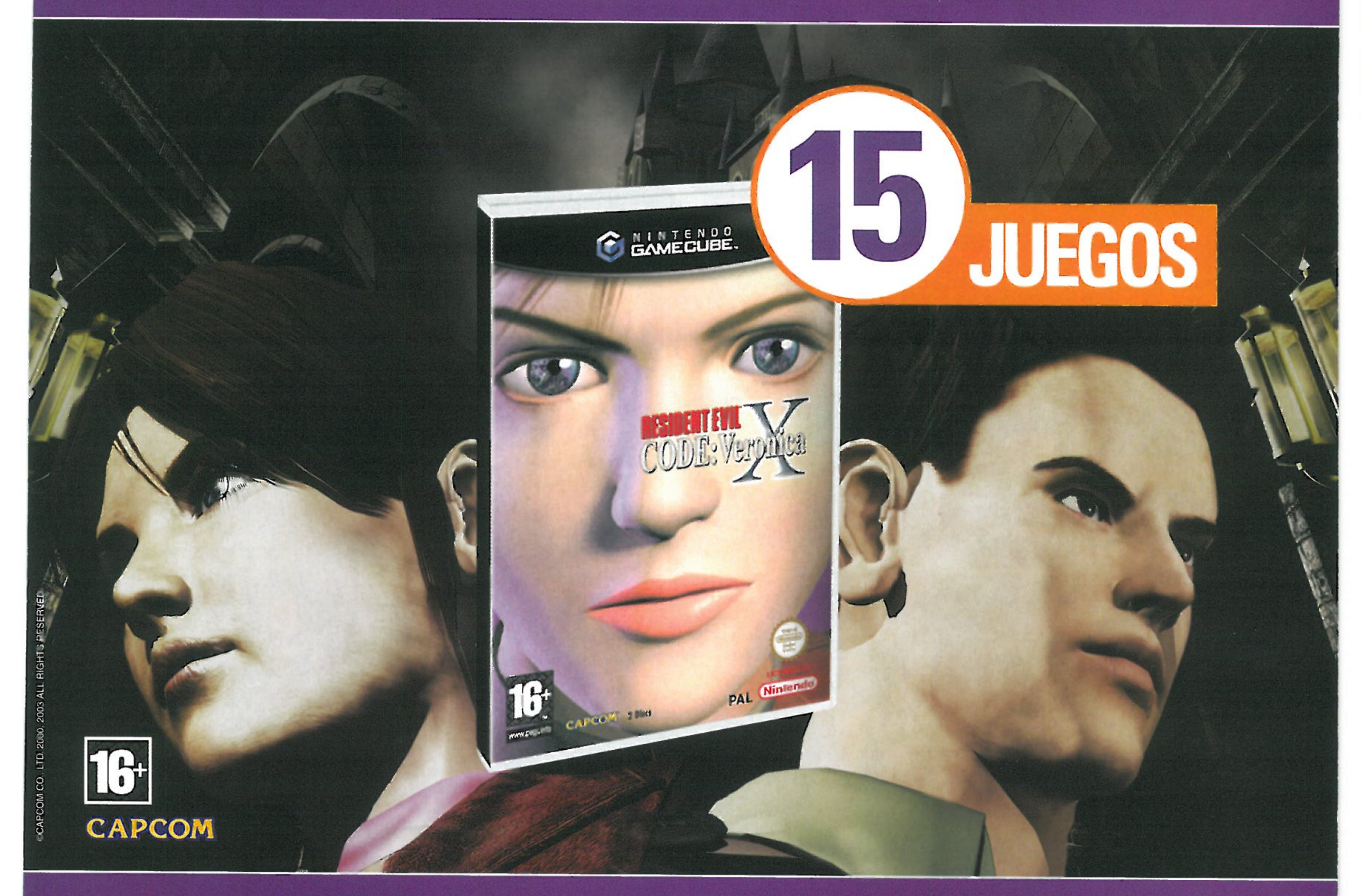
JUGABILIDAD: La cámara nos gastará alguna que otra jugarreta a la hora de saltar de una plataforma a otra, pero en líneas generales el control es bueno, y sobre todo sencillo; algo imprescindible en un juego para niños.

DURACIÓN: Mas allá de rescatar las 999 almas encerradas en el antiguo caserón, no hay ningún interés extra. Eso sí, es el típico juego con el que tendrás a tus hermanos o hijos callados y tranquilitos durante días.

MEJOR VERSIÓN
Salvo una pequeña superioridad técnica de la versión Xbox, ambas entregas son iguales.

SÚPER CONCURSO

RESIDENT EVIL CODE VERONICA X



Capcom y **SuperJuegos** no quieren que te quedes sin experimentar el terror en estado puro de RE Code: Verónica X para GameCube. Si quieres ser uno de los afortunados ganadores de un juego, tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del día 25 de abril.

¿Cómo se llaman los hermanos del juego?

A) Fonsi y Bruna **B)** Chris y Claire **C)** Pin y Pon

CONCURSO «RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5584 poniendo la palabra **residentsj**, **espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar al número 5584 lo siguiente: **residentsj B**

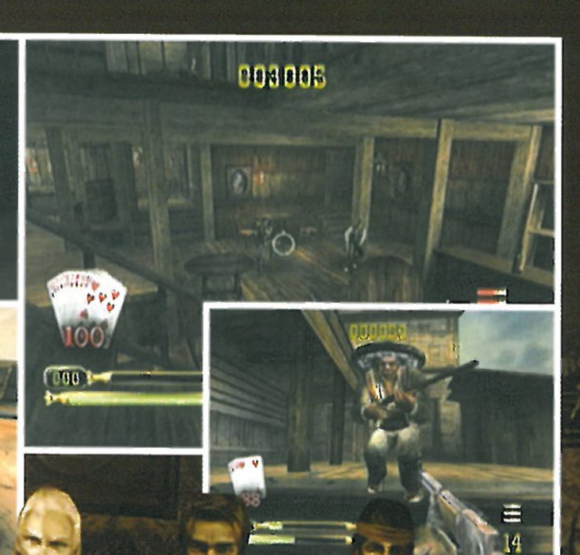
Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 25 de abril.

a fondo XBOX

POKER Antes de cada fase jugaremos una mano de Póker. Dependiendo de lo que saquemos, tendremos un inventario diferente

DEAD MAN'S HAND

Atari desaprovecha en cierta medida una ambientación tan atractiva como las legendarias películas de vaqueros



Utilizando el motor gráfico creado por **Epic** para *Unreal*, los programadores de **Human Head** han desarrollado un *shooter* en primera persona ambientado en un escenario tan propicio a los tiroteos de todo tipo como es el salvaje Oeste americano. La historia gira en torno a la traición que un grupo de delincuentes realiza a uno de sus compañeros. Tú, encarnando al traicionado, deberás viajar por pueblos, desiertos o minas para lograr la venganza. Para añadir algún aliciente, se han introducido «movimientos especiales» con las armas y la posibilidad de realizar *combos* si alcanzamos varios objetivos simultáneamente. Sin embargo, la escasez de estos y lo monótono de los escenarios no lograrán atraparte por demasiado tiempo. Al menos el modo On-line a través de **Xbox Live** alarga algo su vida útil. DANI3PO

Género > Shooter 3D Formato > DVD-ROM Compañía > Atari Programador > Human Head Jugadores > 1/On-line Niveles > 20 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Disco Duro

12+

GRÁFICOS



Por mucho que lo mejoren, el motor gráfico de Unreal tiene ya unos cuantos añitos, y por lo tanto se muestra incapaz de competir en igualdad de oportunidades contra otros títulos similares del mercado.

MÚSICA / FX



No es que hayan contratado a E. Morricone precisamente para crear la banda sonora, que por otra parte es prácticamente testimonial. Las expresiones en castellano te provocarán alguna que otra risa.

JUGABILIDAD



Alcanzar a los enemigos a veces es demasiado complicado y, muchas veces, ellos te darán a ti antes de que puedas averiguar dónde se encuentran. El sistema de combos sí que es bastante acertado.

DURACIÓN



Las enormes semejanzas entre cada una de las fases que componen el juego hace que avanzar más allá de su ecuador se convierta en toda una proeza. Aunque siempre existe el modo On-line...



7,9

GLOBAL

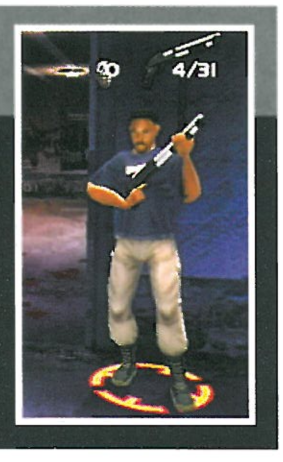


PLAYSTATION 2 / XBOX

DOS POLICIAS REBELDES II

La peli no pasará a la historia, pero el juego es terriblemente divertido



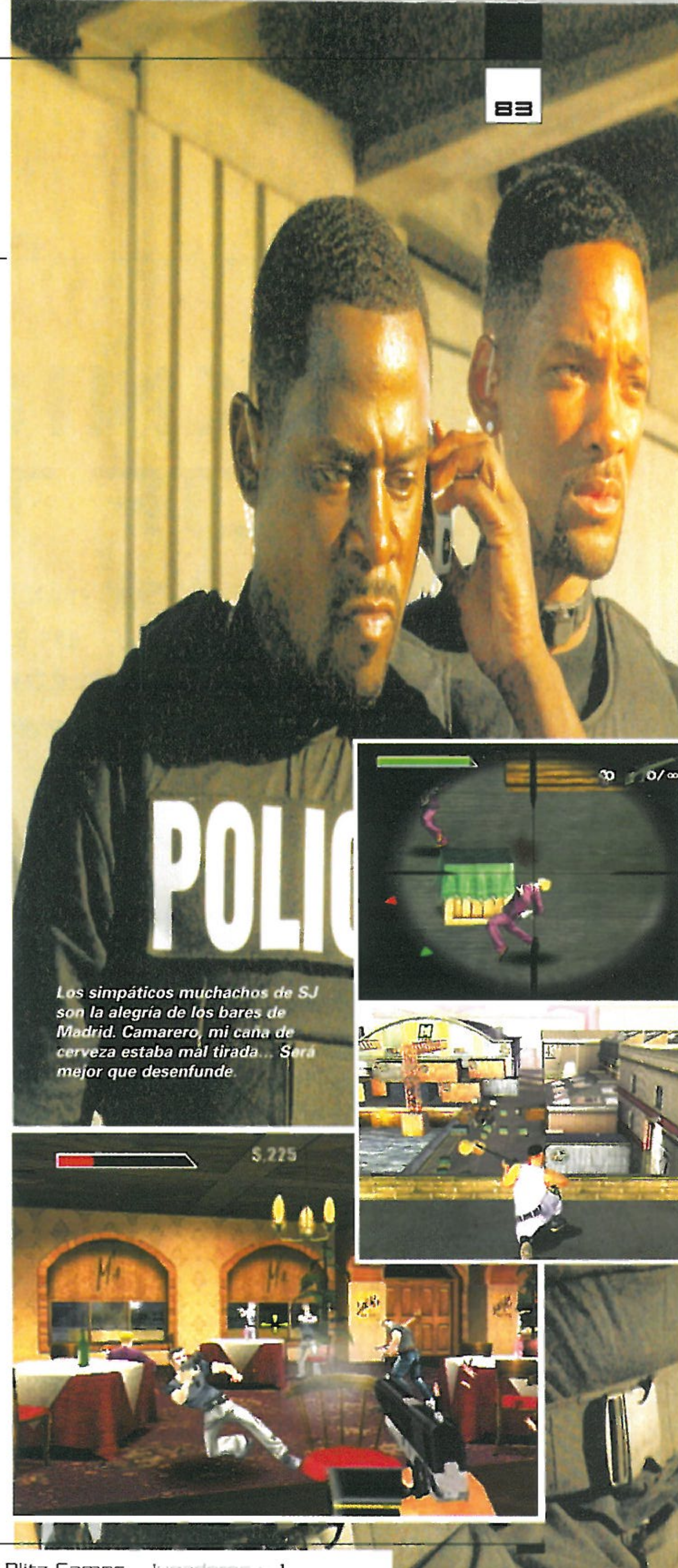


Nuestro Director de arte pagó cara su afición por los W.C. de caballeros.

Coincidiendo con el lanzamiento en DVD de *Dos Policías Rebeldes II* (no os perdáis a Jordi Mollá haciendo de capo cubano), nos llega su adaptación a videojuego, obra de los británicos **Blitz Games**. Al igual que su homólogo cinematográfico, ***Dos Policías Rebeldes II*** no pasará a la historia, pero es uno de los títulos más divertidos que hemos visto en los últimos meses para **PS2** y **Xbox**. Su total falta de ambición en el apartado técnico se ve sobradamente compensado por una mecánica simple y adictiva, y un notable sentido del humor, como dejan patente sus dos protagonistas, que no paran de soltar chascarrillos mientras se tirotean con ejércitos de pandilleros y mafiosos. Además, dentro de su sencillez gráfica, ***Dos Policías Rebeldes II*** sorprende por su interacción con el escenario (puedes disparar a las palomas). No es desde luego *Kill.Switch* o *Max Payne 2*, pero cumple con su objetivo, que es el de divertir al usuario. NEMESIS

La recortada de «Pájaro»

Los escenarios están plagados de unas marcas llamadas *Cover Point*. Desde ellas podrás cubrirte de los disparos enemigos y apuntar usando el analógico izquierdo del *pad*. Tendrás a tu alcance distintas armas, desde pistolas a granadas, o una escopeta recortada.



Los simpáticos muchachos de SJ son la alegría de los bares de Madrid. Camarero, mi caña de cerveza estaba mal tirada... Será mejor que desenfunde.

Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Empire Desarrollador > Blitz Games Jugadores > 1 Fases > 14 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Según Consola

16+








	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	8,3	8,0	9,0	8,6	8,7
PS2	8,3	8,0	9,0	8,6	8,7

Gráficos: Los protagonistas se parecen más a dos jugadores del Estudiantes de baloncesto que a los actores originales (lógico, ya que no tenían derechos sobre ellos), pero el gran detalle en los escenarios eleva la media.

Música / FX: Es una pena que el juego llegue sin doblaje al castellano, ya que una de las mejores virtudes del juego es oír los chascarrillos que se dedican los protagonistas durante la acción. Al menos están subtitulados...

Jugabilidad: La sencilla mecánica de Dos Policías Rebeldes II consigue engancharte a los pocos minutos de juego, haciéndote olvidar las reticencias iniciales ante sus flojos gráficos. Es repetitivo, pero muy divertido.

Duración: El nivel de dificultad a lo largo de sus 14 misiones es bastante elevado, lo que es una garantía de que no vas a llegar al final en pocas horas. Además, ofrece un sistema de recompensas que incluye trucos...

MEJOR VERSIÓN



Lo mejor del juego es su jugabilidad, algo extensible a las dos versiones. No hay grandes diferencias.



a fondo
PLAYSTATION 2 / XBOX

KNIGHTS OF THE TEMPLE

Son muchos los beat'em-up que afloran en las tiendas pero hasta ahora no había ninguno basado en templarios

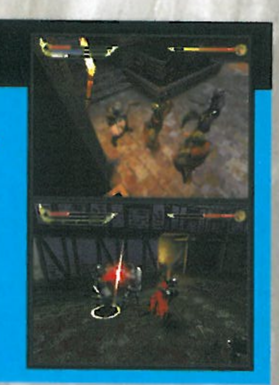
La idea de **Starbreeze** resultaba prometedora por las posibilidades que ofrece un juego de este género en un entorno medieval: espadazos, golpes, oscuros monasterios y misteriosos castillos para rescatar finalmente a una dama desventurada. Sin embargo, este grupo desarrollador sueco se ha quedado a medio camino. Mientras que por un lado nos muestra unos entornos con maravillosos efectos de luces, por otro nos deja decepcionados con un control poco intuitivo, unas animaciones un tanto peregrinas y algún que otro elemento extraño, como el estilo oriental de lucha del que hacen gala los monjes del primer nivel. Otro aspecto que se podría haber mejorado es el sistema de cámaras, aunque por lo menos los combates resultan bastante dinámicos, haciendo uso hasta de *combos* y ataques especiales. En fin, otra vez será. R. DREAMER

LA DAMA
Como los Fedeli D'Amore del Renacimiento, el protagonista se debe a su amada

Una buena defensa será crucial para sobrevivir a las hordas de enemigos, porque los combates serán una constante durante el juego.



Influencia oriental



El sistema de combate de *Knights Of The Temple* ofrece una variada gama de golpes especiales y *combos* que se van aprendiendo a lo largo del juego. Quizá lo que puede quedar un poco fuera de lugar es la forma en la que aparecen algunos enemigos, más propia de una película de Jackie Chan que de una aventura de caballeros templarios.

Género > Aventura/Acción Formato > DVD-ROM Compañía > TDK Mediactive Programador > Starbreeze Jugadores > 1
Niveles > 25 Vidas > 1 Niveles de Dificultad> 4 Texto/Doblaje > Castellano/ Cast. Grabar Partida > Según Consola











	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	8,6	7,2	7,5	8,0	7,8
PS2	8,3	7,2	7,5	8,0	7,5

Gráficos: Edificios y personajes medievales han sido representados con profusión de detalles, incluso se han implementado buenos efectos de luces. Pero las animaciones y el sistema de cámaras no están muy allá.

Música / FX: Aquí es donde más se nota que Starbreeze no ha puesto mucho empeño en pulir el producto final. Los efectos sonoros resultan un tanto «chapuceros», aunque la versión PS2 está doblada al castellano.

Jugabilidad: El sistema de aprendizaje de golpes, combos y ataques especiales nos depara combates intensos. Pero al final el juego resulta un tanto repetitivo en su desarrollo, exceptuando el aliciente del argumento.

Duración: Si el jugador es capaz de sobrepasar los 25 niveles del juego sin dejarse llevar por la decepción o el aburrimiento, después siempre tendrá la posibilidad de echar una partida con dos jugadores en el modo Arena.

MEJOR VERSIÓN
La entrega para **Xbox** muestra un apartado gráfico más depurado y por lo tanto supera a su rival.



SPACE INVADERS

En el 25º aniversario del mítico Space Invaders, la compañía nipona Taito ha decidido homenajear como se merece a uno de los juegos más emblemáticos de toda la historia



SALÓN VIRTUAL Para mostrar las diferentes versiones, **Taito** ha ideado un pequeño salón recreativo monotemático de *Space Invaders*

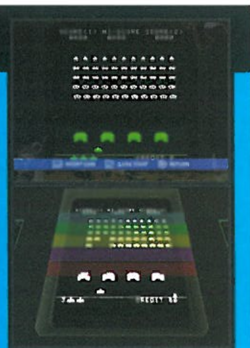
Si llegan a incluir la fantástica versión de MegaDrive, este Space Invaders Anniversary sería aún más interesante. Esa fue la entrega más novedosa y bonita.

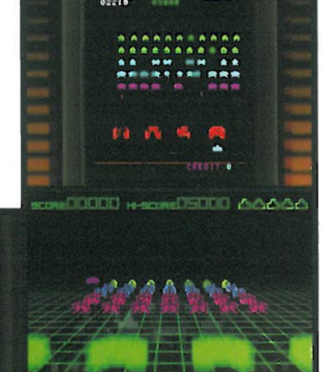
Aunque el paso del tiempo hace que muchas veces nos olvidemos de la importancia de algunos clásicos, *Space Invaders* fue uno de los primeros juegos que pueden ser considerados como verdaderamente universales. Tras arrasar en Japón (la gente jugaba tanto que el gobierno se vio forzado a cuadruplicar las monedas de 100 Yenes), repitió los mismos niveles de aceptación en EE.UU. y Europa, y fue uno de las primeras recreativas en ser versionadas a consola (**Atari VCS**). Sobra con decir que se vendieron cerca de 600.000 máquinas en aquellos años.

Space Invaders Anniversary es un recopilatorio con las 9 ediciones que vieron la luz en los salones recreativos. Es una pena que se hayan olvidado de la gloriosa e innovadora entrega de **MegaDrive** (para nosotros la mejor y más espectacular con diferencia), pero hay que decir que se trata de un homenaje muy completo y atractivo para los coleccionistas. Para el jugador de nuestros días ya es otra cosa. Su sencillez en la jugabilidad, la simpleza de gráficos y su rutinaria mecánica de juego pueden dejarlo algo indiferente. Creemos, por tanto, que ***SIA*** sólo va a ser valorado como debe por veteranos como nosotros que pagaríamos los 24,95 Euros sólo por el llavero exclusivo de regalo que incluye. **DE LÚCAR**

Los comienzos

Aunque hoy cueste creerlo, este simplísimo juego supuso un auténtico fenómeno de masas, capaz de obligar al gobierno nipón a hacer más monedas o que en algunos sitios de EE.UU. se plantearan su prohibición por estar influyendo negativamente a la juventud (por cierto, perdieron el juicio y las máquinas coparon los salones).





En la pantalla superior podéis ver el aspecto de la curiosa versión en 3D y, a la izquierda, la última secuela conocida de la saga Space Invaders.

Género > Arcade Formato > DVD-ROM Compañía > Virgin Play Programador > Taito Jugadores > 1-2
Versiones > 9 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card [148 KB]

7+

GRÁFICOS 8,5
Aunque en su momento tuvo cierto mérito, como juego es uno de los más simples en tema de gráficos. Lo que sí nos ha gustado es el entorno de salón recreativo que han diseñado para agrupar las máquinas.

MÚSICA / FX 8,0
El sonido que Taito se sacó de la manga para simular el avance de los marcianos sigue poniéndonos nerviosos hoy en día. Las musiquillas de acompañamiento no están mal, pero tampoco son para tirar cohetes.

JUGABILIDAD 8,5
La mecánica es tan elemental como adictiva. Puede jugar cualquiera... Pero pocos saben llegar realmente lejos. Su jugabilidad es muy grande, pero habría sido aún mayor si fuera la entrega de MegaDrive.

DURACIÓN 8,0
Aunque sean teóricamente nueve versiones, en realidad se trata de un único juego y sin variaciones apreciables entre las opciones. Es bueno y emocionante, pero no tanto como para perdurar mucho.



supergui



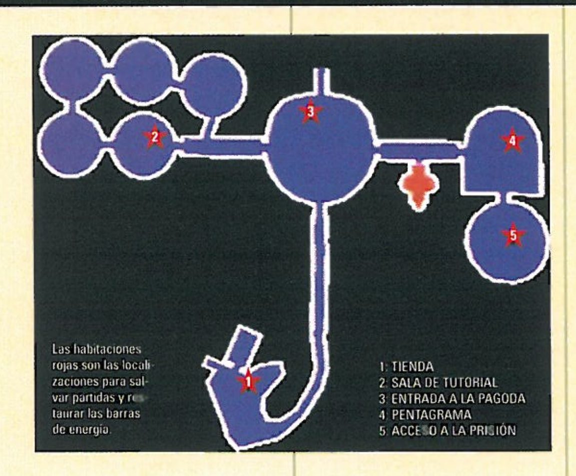




por Angelfran

CASTLEVANIA

Prepárate para surcar con Leon Belmont todas las fases que componen la aventura que da origen a la mítica saga Castlevania de Konami. Aquí tenéis una completa guía con los mapas de cada una de las áreas que habrá que visitar para completar la historia.



Las habitaciones rojas son las localizaciones para salvar partidas y restaurar las barras de energía.

Tras la introducción donde Rinaldo Gandolfi nos pone en antecedentes, debemos subir hasta la puerta del Castillo. Este nuevo Castlevania para PlayStation 2 es bastante lineal y es imposible perderse, sobre todo porque tiene un mapeado automático que nos ayudará a orientarnos en cualquier momento. Una vez pasada la puerta del castillo, veremos que a nuestra izquierda hay cinco salas que actúan a modo de Tutorial para que podamos asimilar las habilidades de Leon. En la última sala encontrarás al primer enemigo que te dará problemas. Se trata de un caballero dorado e inmune a los golpes físicos con nuestro látigo. La única forma de vencerle es recoger la estatua Svarog y utilizarlo como reliquia. Ahora sí que podremos atacarlo y destruirlo.

Tras esto, volveremos a la sala central. Ve al pasillo derecho, encontrarás una habitación para salvar partidas, que al mismo tiempo se utiliza para reponer al cien por cien la barra de energía y de magia. En la sala siguiente hay un gigantesco demonio con cinco pentagramas correspondientes a los cinco escenarios principales del juego.

LA CASA DE LOS RESTOS SAGRADOS

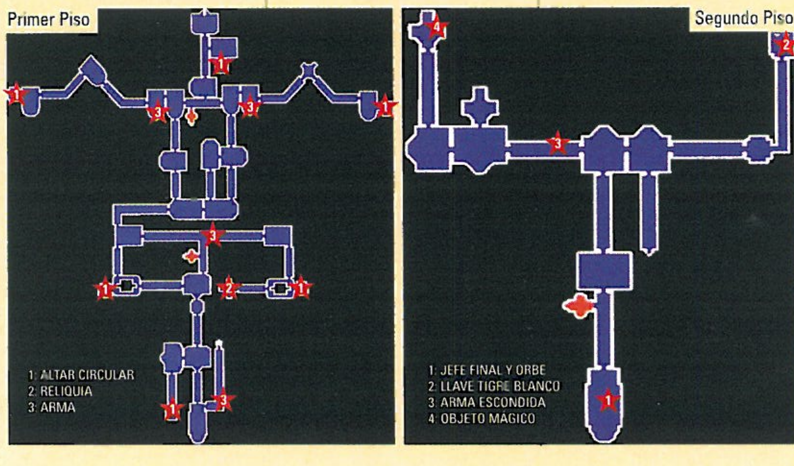
En este nivel el principal objetivo es hundir seis altares circulares para que se abran otros tantos sellos de dos puertas que cierran el paso hasta el jefe final. Un objeto muy interesante es la llave del Tigre Blanco, que, no obstante, no se podrá recoger hasta que lleguemos a otro de los escenarios del castillo.

Existe una habitación en el extremo derecho del mapa, donde por fuerza tenemos que avanzar por una puerta situada en el extremo superior, pero a la cual es imposible acceder ya que con el salto doble no se puede llegar. Bien, hay que ser un poco hábiles y tras unos pocos intentos, conseguiremos nuestro objetivo. Sube por el balcón que está al lado, y en la parte más cercana al balcón objetivo, da un doble salto y, justo en el máximo del doble salto, gira un poco a Leon hacia la izquierda para que se dé de cara con la puerta y pega un latigazo. Así podrás llegar, pero te costará algunos intentos hasta que des con el movimiento justo.

Ya al final de la parte derecha de ese lado de la casa, llegarás a una habitación donde en apariencia no hay nada, pero si te fijas bien hay una librería y, en su base, hallarás extrañas hendiduras en el suelo. Esa es la pista que necesitamos. Basta empujar la librería para llegar al otro lado con el consabido altar para hundir.

Algunas habitaciones tienen la típica trampa de pinchos rodantes que, como pillen al pobre Leon, le harán bajar considerablemente la barra de energía. La mejor forma de evitarlos es correr tras ellos y descansar en las zonas libres, y cuando nos sobrepasen los pinchos, vuelve a correr detrás.

Otro de los puzzles de habilidad es una Iglesia con una pared de rayos eléctricos que se activan al pulsar sobre el botón correspondiente, que a su vez abre la puerta por la cuál debemos avanzar. Pues bien, pulsa el botón y aparecerá la consabida pared. Sube al balcón y gracias a la habilidad de tu látigo avanzarás por las vigas del techo hasta llegar a la puerta. Lo malo de esto es que tendrás poco tiempo para hacerlo, ya que el botón tiene un mecanismo que le hará subir en pocos segundos desactivando la pared ▶



s u p e r g u í

eléctrica, pero al mismo tiempo cerrando la preciada puerta.

En el segundo piso aparece un nuevo puzzle en forma de estatuas con dos caras, correspondientes a una virgen y a un demonio. Para que se abran las puertas, con jugosos objetos en su interior, debes golpear las estatuas con el látigo para que se obtengan las siguientes combinaciones:

Virgen- Demonio – Demonio – Virgen – Demonio
Demonio – Virgen – Demonio – Virgen – Virgen

Más adelante aparecerá una sala con unos cañones láser que te fulminarán y, si saltas, el suelo se vendrá abajo conduciéndote a una habitación con bastantes enemigos. Lo mejor es memorizar la rutina de los láser y andar lo más deprisa posible hasta llegar a la puerta.

Jefe Final: Parásito
HP: 1.500

Bueno, este es el primer enemigo gordo que puede dar algún quebradero de cabeza. Con un escenario muy similar a cualquiera que haya disfrutado de los dibujos de H.R. Giger, se nos presenta como un bicho bastante feo con cuatro ojos incrustados en el suelo, que son los ayudantes dispuestos a eliminarnos, y gusanos y alimañas voladoras capaces de borrarnos del mapa de un plumazo. La estrategia a seguir es excluir a los "ayudantes" que te estén molestando. Evita a los gusanos de momento. Una vez destruidos los ojos, las vísceras de nuestro enemigo se pasearán por el escenario. Elimínalas cuanto antes para olvidar esta pesadilla.

Además de usar los combos del látigo para enviarle al más allá, podremos utilizar como arma la propia reliquia Svarog y, como armas secundarias, la cruz y el agua bendita.

EL LABORATORIO ANTIALMAS

La misión principal en este nivel es encontrar una losa con la letra "e" grabada en ella. Esta losa es imprescindible para enfrentarse con el Jefe Final, y se encuentra en el tercer piso.

Uno de los objetos más importantes que puedes encontrar aquí es la llave del Dragón amarillo. Para conseguirla, ve a las escaleras que conducen al tercer piso y pisa el suelo con un símbolo grabado en él. Te transportará a una habitación que te conduzca a la llave y con ello podrás abrir la puerta que permanecía cerrada en la Casa de los Restos Sagrados.

Por todo lo demás, y utilizando el mapeado automático, se trata de explorar y recuperar los numerosos objetos que te aumentan la vida y la magia, así como "disfrutar" de toda la pléyade de nuevos enemigos.

Como consejo general, ve practicando los combos y utilizando el poder de las armas secundarias con las que te ahorrarás muchos disgustos para practicar con los jefes.

En este escenario hay un elemental de fuego, por lo que su debilidad lógicamente es el hielo. La mejor táctica para vencerlo es evitar sus golpes, corriendo y huyendo, así como usar las dagas para combatirlo a distancia. Si te acercas demasiado, morirás achicharrado.

En la primera planta a la sala donde hay una gárgola de piedra gigante. Ya tienes un látigo de fuego, cuando consigas el de hielo, golpe esta gárgola y conseguirás un Orbe Blanco.

En el tercer nivel hay una habitación que oculta un poderoso anillo mágico, para acceder a él, sólo hay acercarse dando un doble salto a través del tapiz y apareceréis en la habitación secreta.

Bien, ahora para conseguir la losa que necesitas, ve a la biblioteca del tercer nivel, activa el botón de la estatua y sube lo más deprisa que puedas utilizando el salto hasta llegar al nivel superior. Allí tendrás tu objetivo.

Jefe Final: Gólem:
HP: 1.500

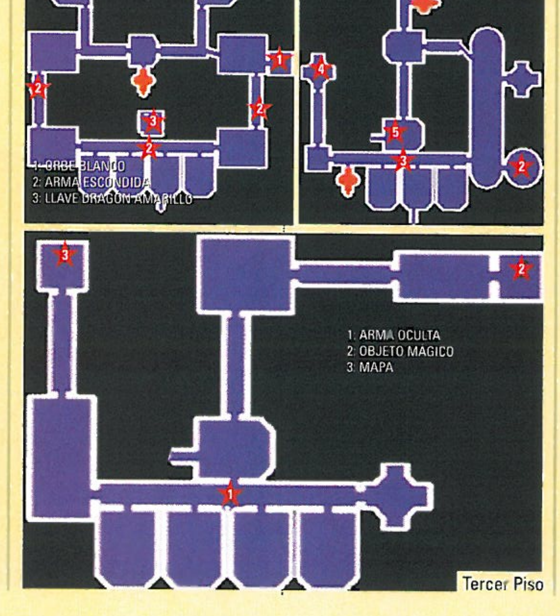
Con la losa en tu poder, resucita al Gólem. Este poderoso enemigo tiene ataques muy fuertes y se defiende contra las armas y reliquias mágicas. Sólo es posible matarlo a base de latigazos de gran calibre. Atácale y huye para esquivar sus ataques.

Cuando hayas destruido una de sus extremidades, el Gólem pasa a un segundo estado con el corazón como único punto débil. Utiliza la misma técnica que en el estado anterior, cuidándote de utilizar tus pociones de cura a menudo. Cuando lo venzas, tendrás el orbe rojo y podrás regresar a la tienda de Rinaldo a mejorar tu equipo.

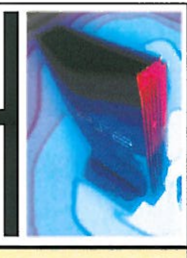
EL JARDÍN OLVIDADO POR EL TIEMPO

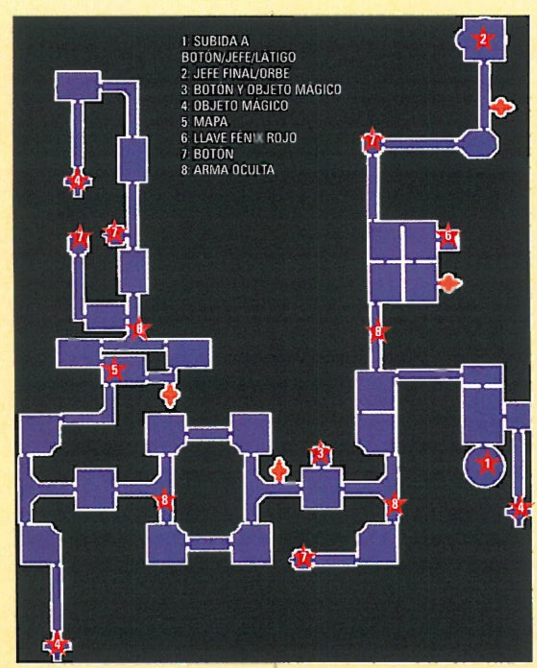
Ante todo, mucho cuidado con las plantas asesinas que pululan por este jardín demoníaco y que nos atraparán en el menor descuido. De nuevo, nuestra principal función es activar seis botones situados a lo largo del escenario. Aquí la única dificultad es la aparición de unas puertas situadas en los balcones superiores de las habitaciones. La única forma de alcanzarlas es gracias a las plantas. Colócate debajo del balcón y espera a que la planta te ataque. Golpéala y una vez fuera de combate, aparecerá una extremidad que servirá de impulso para hacer un doble salto que te permitirá llegar hasta arriba.

Hay otro elemental, esta vez de naturaleza eléctrica y el mejor arma para









combatirle son las hachas. El combate será duro, pero lo mejor es que te proporcionará un látigo eléctrico cuando acabes con él.

Jefe Final: Medusa
HP: 2.000

Medusa puede dar pánico al verla. Hay que atacarla con mucho cuidado y protegiéndonos constantemente. Como arma secundaria hay que usar el hacha y la mejor estrategia es atacar y salir corriendo. En este caso, es mejor el látigo rápido como arma principal. Puedes utilizar la estatua de Svarog para freír a las serpientes que te aparecerán en el suelo.
Lo peor de Medusa es que puede convertir al bueno de Leon en piedra, dejándolo totalmente indefenso. Para evitar sus ataques lo mejor es utilizar el bloqueo o saltar en el momento justo, y para sus golpes con rocas, lo mejor es bloquearlos.
Una vez liquidada tendrás el Orbe Púrpura.

EL TEATRO FANTASMA

Este teatro goza de mala fama por lo vampiresco de sus actores y sobre todo por las numerosas trampas que acechan en el suelo. Como en las otras veces, hay que recoger un objeto especial para llegar al Jefe. En esta ocasión, una peculiar campanilla.
El mayor escollo serán los cráneos que aparecen a lo largo de todo el nivel. La mejor forma de sobrepasarlos sin recibir daño alguno es hacer que Leon los mire de frente y pulsar R1 constantemente para rodearlos. No saltéis o iréis a parar a la habitación de abajo.
En las habitaciones con meteoritos, acércate a las estatuas de un solo color para que se destruyan. Una vez hecho esto, ve a la del otro color. Las rocas las destruirán y así se abrirá la puerta.

Primer Piso

1: JEFE FINAL/ ORBE
2: MAPA
3: ARMA OCULTA
4: OBJETO MÁGICO

Segundo Piso

1: JEFE FINAL/ ORBE
2: MAPA
3: ARMA OCULTA
4: OBJETO MÁGICO

Para conseguir la campanilla, debes atravesar un cuarto totalmente oscuro y sin enemigos. Debes probar saltando por las plataformas para llegar hasta la campanilla. En esa misma habitación oscura (si consultas el mapa automático verás otro camino) accederás a un interesante objeto mágico.

Jefe Final: Sucubo
HP: 1.000

Una hermosa hija de la noche surge ante nosotros. Tiene bastantes ataques. No dejes que se te acerque, ya que de lo contrario te dará un mortal "beso". La mejor arma contra ella es la daga, para atacarla a distancia, así como utilizar un combo de latigazos con Triángulo y Cuadrado. Para una mejor defensa, ten el Alfil Blanco activado por defecto. Como recompensa, obtendrás el Orbe Rojo.

EL PALACIO OSCURO DE LAS CASCADAS

Tendremos que cambiar el flujo del río en dos puntos de control para poder acceder a unas determinadas salas. Hay una sala con una grieta en la pared que debe ser abierta por la generosa "ayuda" de un monstruo ▶

LOS LÁTIGOS

Leon empieza con un látigo normalito a pesar de que sea mágico. Posteriormente podrá recoger dos látigos basados en los elementos fuego y hielo, y que son guardados por ambos demonios elementales.
El último, y más poderoso látigo, es el Vampire Killer; se recoge al entrar en la Pagoda. Es el arma idónea para vencer a los últimos jefes del juego.

ARMADURAS

Tierra: Reduce el 5% de daño. A partir del 15% de juego.
Meteorito: Reduce el 10% de daño. A partir del 40% de juego.
Luna: Reduce el 20% de daño. A partir del 60% de juego.
Solar: Reduce el 30% de daño. A partir del 80% de juego.

s u p e r g u í

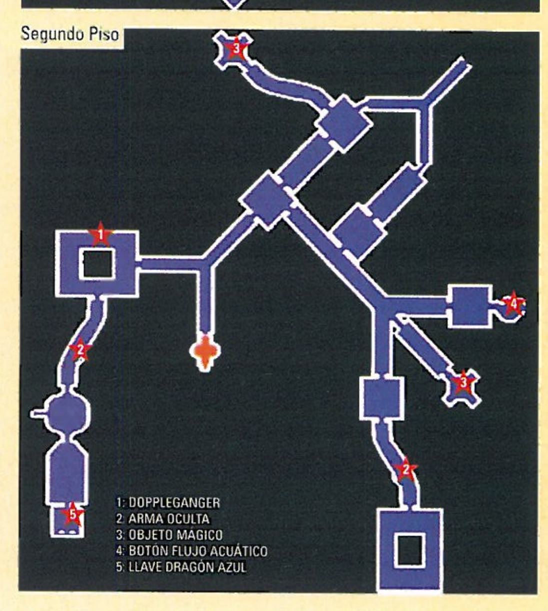
con una bola atada. Cuando la suelte, deberás apartarte en el momento preciso ya que "amablemente" te cederá el camino. Siguiendo esta abertura podemos ir hasta un montículo donde vive un elemental de hielo, al cual podemos acceder saltando al vacío hasta que demos con una pequeña plataforma que nos permitirá dirigirnos hasta el combate con el elemental de frío. Para abatirlo, lo mejor es utilizar el látigo de elemento fuego y el anillo helado, así como el Alfil Blanco para defenderte.

En el segundo sótano hay una puerta congelada. Usa el látigo de fuego para derretirla y te llevará al terrible Doppleganger.

Primer Piso

1: JEFE FINAL/ORBE
2: ARMA OCULTA
3: MAPA
4: OBJETO MÁGICO
5: MECANISMO PUENTE
6: JEFE/LÁTIGO

Segundo Piso



Jefe: Doppleganger
HP: 1.500

Se trata de un enemigo muy poderoso que, pese a no ser Jefe Final, nos dará muchas más complicaciones que los anteriores. El motivo está en que el Doppleganger es un demonio que imita a otros seres y utiliza sus mismos poderes, por lo que tendremos a un doble de Leon peleando contra sí mismo.

La principal regla para vencer a un Doppleganger es no dejarse llevar por la furia y golpearle precipitadamente. Él nos devolverá los golpes por triplicado, haciéndonos mucho daño. La mejor táctica es alejarse de este demonio tan complicado y cuando se vaya acercando, atacarle con un combo del botón Cuadrado. Aléjate de él y vuelve a intentarlo. Y así, con un poco de paciencia, acabarás con él. A veces es bueno bloquear su ataque ultra-rápido bloqueándolo con R1.

Cuando hayamos cambiado de rumbo el curso de las aguas, podremos acceder a los aposentos de Joachim Armster.

Jefe Final: Joachim Armster HP: 1.500

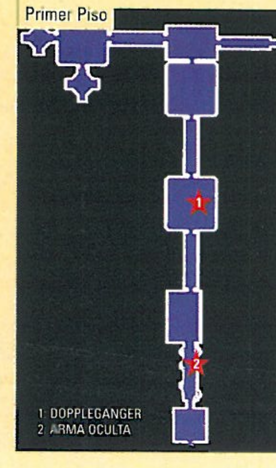
Como buen vampiro que se precie, Joachim será muy vulnerable ante los ataques de agua bendita y la cruz, siendo ésta la mejor arma para utilizar en conjunción con el látigo de hielo. Antes de nada, tienes que destruir las tres antorchas que hay en la habitación, ya que Joachim es invencible mientras estén encendidas. Tras ello, atácale con tus combos más poderosos y apoyándote constantemente en la cruz.

Una vez destruido, Joachim te contará mucho sobre la naturaleza de Walter, el verdadero enemigo del juego.

PAGODA DE LA LUNA MISTERIOSA

Una vez activados los cinco Orbes, podremos enfrentarnos a Walter, el vampiro supremo. El mapa es muy fácil de seguir utilizando el mapeado automático del juego. El primer enemigo fuerte en aparecer es un Doppleganger basado en elemento fuego. Actúa de la misma forma que con el Doppleganger anterior y lograrás vencerle en un momento. Las salas están repletas de enemigos más o menos peligrosos. Los esqueletos negros son bastante molestos, pero simplemente preocúpate de matar al esqueleto que huye, ya que tras él caerán todos los demás. Sube al segundo piso.

Primer Piso



El único puzzle de la Pagoda es una estancia con una serie de baldosas numeradas así: I, II, III, VI y V. Hay que arrancar la baldosa VI e ir al otro lado del segundo piso, donde un mecanismo colocará correctamente la numeración, como el IV.

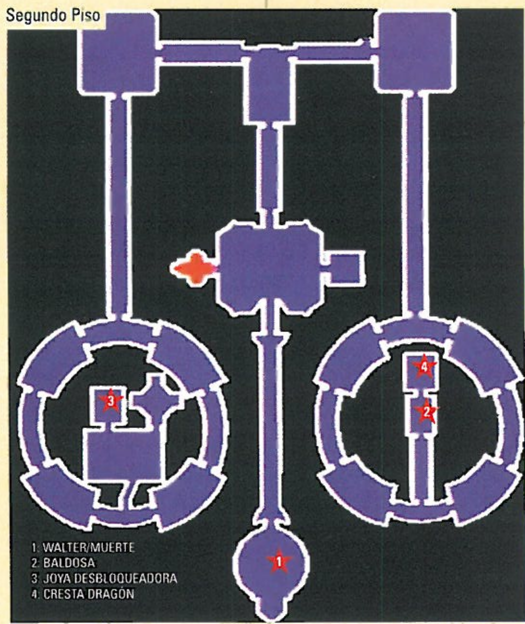
Igualmente, en el extremo de la Pagoda (donde se encontraba la máquina) podemos recoger una Joya Desbloqueadora que nos permitirá llegar al gran Jefe oculto. Para recoger la joya, debemos hacerlo en un límite de tiempo, encendiendo todas las lámparas en dicho límite. El truco consiste en empezar por las de abajo.

Tras haber colocado la baldosa en su sitio correcto, recogeremos la cresta del Dragón, el objeto mágico que permite la apertura de los aposentos privados de Walter, nuestro gran enemigo final.

Jefe Final: Walter
HP: 1.500

Como todos los vampiros, Walter teme a la cruz y el agua bendita, lo que ocurre es que este demonio es bastante poderoso y hay que utili-





zar una estrategia muy determinada.
Primero atízale con el Látigo matavampiros y ten preparadas la cruz o el agua bendita.
Colócate siempre detrás de él. Corre en medio de la habitación para que no te acorrale en cualquiera de los rincones.
Ante los golpes especiales de Walter, como los meteoros, procura siempre permanecer detrás del vampiro o utilizar R1 para intentar desviar el golpe. Utiliza R1 siempre para esquivar sus golpes directos y aprovechar para contraatacar con un combo fuerte, como el de Triángulo.
Las esferas de fuego, como los remolinos azules, son bastante pesadas; la mejor forma es colocarte detrás de Walter o correr a gran velocidad sin saltar. De todas formas, el ataque más poderoso y mortal de Walter es una especie de explosión nuclear que ejecuta desde su trono; en este caso, lo ÚNICO que se puede hacer es permanecer en la pared del fondo. Ante el más mínimo roce de este ataque serás derrotado.
Utilizando los combos más potentes deberás acabar con Walter en unos 15 asaltos; pero no todo termina aquí, ya que el Vampiro se transformará en lo que realmente es: la esencia de la No Vida.

Jefe Final: La Muerte
HP: 4.500

Lo malo de La Muerte es que te puedes haber quedado sin pociones de energía luchando contra Walter. Sería conveniente que antes de atacar a estos dos jefazos, rellenes el inventario de pociones y defensas de todo tipo.
Otro aspecto negativo sobre este enemigo es que las armas secundarias son inútiles contra él. Tu única arma es el látigo matavampiros. Debes atizarle con combos fuertes y, a diferencia de otros enemigos, no huyas, atosígale a golpes. Cuando dispare esferas, salta un poco antes de que lleguen a alcanzarte. Para evitar que las utilice no te alejes demasiado de La Muerte... Lo mejor es utilizar R1. Otro de sus ataques más molestos es cuando te persigue con calaveras explosivas. Utiliza la cruz y luego huye a toda prisa. Pero el mayor ataque de La Muerte aparece cuando le queda poca barra de energía, ya que utiliza un conjuro destructor desde el cielo que cae al suelo con una tremenda onda expansiva. Para evitarlo, haz un salto doble justo antes de que el rayo toque el suelo y, nada más caer, haz de nuevo un salto doble para evitar el segundo ataque del rayo. Con mucha, mucha paciencia, podrás mandar a La Muerte a su casa.

PRISIÓN DE LA TORTURA ETERNA
Es un buen momento para pasarte por la tienda y aprovisionarte de pociones. Ve a la zona del Pentagrama, donde acudías a las distintas estancias, y ve a la puerta de la izquierda. Baja las tortuosas escaleras y utiliza la Joya Desbloqueadora para llegar al último gran Jefe.
Jefe Oculto: El Olvidado
HP: 5.000

El combate contra El Olvidado, que se prevé va a ser el más largo y duro, se divide en tres fases claramente diferenciadas:

Fase 1: Corazón y Pulmones
Salta entre este bosque de vísceras y utiliza todo tipo de combos a toda velocidad, mientras te atacan gusanos que lanzan hechizos de maldición. No dejes que te toquen o Leon se debilitará irremediablemente. También El Olvidado es capaz de lanzar una especie de líquido apestoso de sus pulmones con el fin de envenenarnos. Para evitarlo, colócate siempre en el medio y aléjate del chorro cuando esté dispuesto a lanzarlo.

Fase 2: Cuerpo y extremidades
Ve a por su mano izquierda, alejándote lo suficiente si se coloca encima de ti. Cuando deje caer el puño, da un doble salto y combo fuerte. Esquiva la barrida de la mano con un doble salto y cuando se aleje, golpéale fuerte en el cuerpo.

Fase 3: Cabeza
Esta es la fase más difícil, ya que de la cabeza de El Olvidado surge un mega ataque del cual es imposible escapar. La única solución son las rocas que surgen del cielo y que pueden herir a Leon. Una vez resguardados del ataque de la cabeza, es hora de atacar con combos fuertes hasta que se ilumine de nuevo su boca. Corre hasta la roca que haya quedado sana y repite el proceso.

Al derribar a El Olvido completarás el juego en su modo Normal y, en uno de los recuadros, aparecerá indicado qué tipo de personajes ocultos podrás utilizar a partir de ahora, multiplicando así la diversión por cien.

CÓDIGOS

Estos códigos funcionan una vez que hayamos completado el juego. Deben introducirse al teclear el nombre del jugador.

@JOACHIM
El vampiro estará a nuestro lado ahora, aunque la forma de jugar cambia bastante, ya que será imposible comprar en la Tienda y utilizaremos el devastador poder de las espadas.
@PUMPKIN
Una vez que acabemos el juego con Joachim, podemos jugar con la calabaza de Halloween. Su poder mágico es tremendo.
@LLSKILL
Tu héroe tendrá todas las habilidades desde el principio.

Asimismo, al finalizar el juego, podrás seleccionar en la opción de dificultad un combate contra todos los jefes finales. Recomendado sólo para los muy atrevidos.

supertrucos

JAMES BOND 007 TODO O NADA

[PS2]

PISTOLA DORADA
Consigue una medalla de Platino en el juego. A continuación pausa el juego y pulsa Círculo, Triángulo, X, Círculo, Triángulo.

MEJOR MOVIMIENTO
Consigue 3 medallas de Platino en el juego. A continuación pausa el juego y pulsa Círculo, X, X, Cuadrado, Triángulo.

DOBLE MUNICIÓN
Consigue 7 medallas de Platino en el juego. A continuación pausa el juego y pulsa Círculo, Círculo, X, Círculo, Triángulo.

DOBLE DAÑO
Consigue 9 medallas de Platino en el juego. A continuación pausa el juego y pulsa Círculo, Triángulo, Triángulo, Cuadrado, Círculo.

CAMUFLAJE
Consigue 13 medallas de Platino. A continuación pausa el juego y pulsa Círculo, Triángulo, X, Triángulo, Cuadrado.

[XBOX]

PISTOLA DORADA
Consigue una medalla de Platino en el juego. A continuación pausa el juego y pulsa B, Y, A, B, Y.

MEJOR MOVIMIENTO
Consigue 3 medallas de Platino en el juego. A continuación pausa el juego y pulsa B, A, A, X, Y.

DOBLE MUNICIÓN
Consigue 7 medallas de Platino en el juego. A continuación pausa el juego y pulsa B, B, A, B, Y.

DOBLE DAÑO
Consigue 9 medallas de Platino en el juego. A continuación pausa el juego y pulsa B, Y, Y, X, B.

[GAMECUBE]

PISTOLA DORADA
Consigue una medalla de Platino en el juego. A continuación pausa el juego y pulsa X, Y, A, X, Y.

MEJOR MOVIMIENTO
Consigue 3 medallas de Platino en el juego. A continuación pausa el juego y pulsa X, A, A, B, Y.

DOBLE MUNICIÓN
Consigue 7 medallas de Platino en el juego. A continuación pausa el juego y pulsa X, X, A, X, Y.

DOBLE DAÑO
Consigue 9 medallas de Platino en el juego. A continuación pausa el juego y pulsa X, Y, Y, B, X.



I-NINJA

PASAR DE NIVEL
Presiona *Start* para pausar el juego. A continuación mantén presionado R1 y pulsa Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Círculo. Suelta R1, mantén presionado L1 y pulsa Triángulo, Triángulo. Suelta L1, mantén presionado R1 y pulsa Cuadrado, Cuadrado para acceder al siguiente nivel del juego.

MEJORAR ESPADA
Presiona *Start* para poner el juego en pausa. A continuación presiona y mantén pulsados L1 y R1, y luego Círculo, Cuadrado, Círculo, Triángulo, Triángulo, Cuadrado, Círculo, Cuadrado. Un destello en la pantalla te informará de que el truco ha funcionado. El pequeño *ninja* protagonista gozará de una *katana* mucho más destructiva.

DOS POLICÍAS REBELDES II

MODO DE TRUCOS
Presiona la siguiente combinación en la pantalla donde aparece la frase «Presiona Start»: Círculo, Arriba, Cuadrado, Triángulo, Derecha, Abajo. Ante ti se abrirán todos los trucos que el juego dispone, como el ser invulnerable, munición infinita o granadas ilimitadas.



SUPERTRUCOS

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

[PS2]

INVENCIBILIDAD
Presiona Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, L1, L1, R1, R1, L2, R2 en el menú principal del juego. En la pantalla aparecerá una frase que te informará de que el truco ha funcionado.

MUNICIÓN INFINITA
Presiona Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, L1, R1 en el menú principal del juego. En la pantalla aparecerá una frase que te informará de que el truco ha funcionado.

SELECCIÓN DE NIVEL
Presiona Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Círculo, Círculo, Triángulo, Cuadrado en el menú principal del juego. Luego presiona R2, R2, L2, L2.

[XBOX]

INVENCIBILIDAD
Presiona Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, L, L, R, R, Blanco, Negro en el menú principal del juego. En la pantalla aparecerá una frase que te informará de que el truco ha funcionado.

MUNICIÓN INFINITA
Presiona Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, L, R en el menú principal del juego. En la pantalla aparecerá una frase que te informará de que el truco ha funcionado.

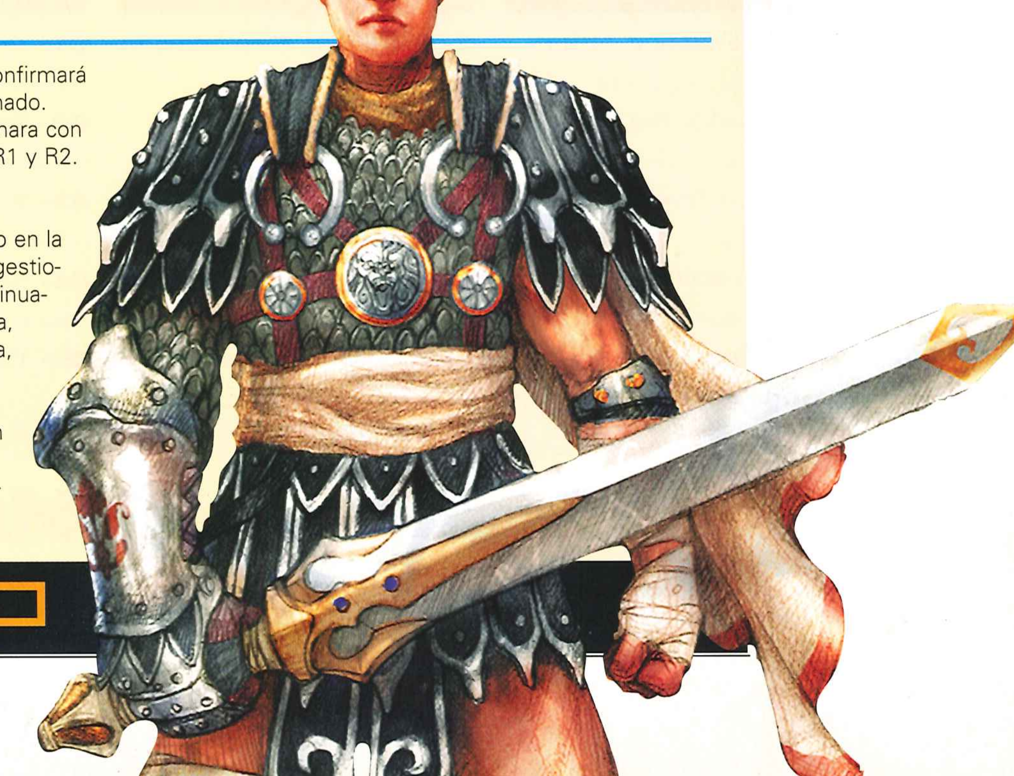
SELECIONAR NIVEL
Presiona X, X, X, B, B, B, Y, X en el menú principal del juego. Luego presiona Negro, Negro, Blanco, Blanco para seleccionar el nivel.

GLADIUS

ELIMINAR LAS LIMITACIONES
Si quieres que tu escuela pueda entrar en cualquier campeonato, pausa el juego en el menú de la Escuela y presiona a continuación Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Triángulo, Triángulo. Un sonido te confirmará que el truco ha funcionado.

CONTROLAR LA CÁMARA
Pausa el juego durante un combate. Acto seguido presiona Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Arriba, Arriba, Arriba, Arriba. Un sonido te confirmará que el truco ha funcionado. Podrás controlar la cámara con los *sticks* analógicos, R1 y R2.

EXPERIENCIA
Pausa el juego estando en la pantalla desde la que gestionas tu Escuela. A continuación introduce Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Triángulo, Derecha. Un sonido te confirmará que el truco ha funcionado correctamente.




PLAYSTATION 2

XBOX

PLAYSTATION 2

01> **Final Fantasy X-2**
RPG ■ Square Enix
02> **007 Todo o Nada**
Acción ■ EA Games
03> **Need For Speed U.**
Conducción ■ EA Games
04> **FIFA Football 2004**
Deportivo ■ EA Sports
05> **Pro Evolution Soccer 3**
Deportivo ■ Konami
06> **Prince Of Persia LADT**
Aventura-Plataformas ■ Ubi Soft
07> **Medal Of Honor R.S.**
Shoot'em-up ■ EA Games
08> **Rainbow Six 3**
Shoot'em-up ■ Ubi Soft
09> **R:Racing**
Conducción ■ Namco
10> **Forbidden Siren**
Survival Horror ■ Sony C.E.



XBOX

01> **Splinter Cell P.T.**
T.E.A. ■ Ubi Soft
02> **GTA Double Pack**
Aventura ■ Rockstar
03> **Morrowind GOTYE**
Aventura ■ Ubi Soft
04> **007 Todo o Nada**
Acción ■ EA Games
05> **TOCA Race Driver 2**
Conducción ■ Codemasters
06> **Top Spin**
Deportivo ■ Microsoft
07> **R:Racing**
Conducción ■ Namco
08> **Counter Strike**
Shoot'em-up ■ Microsoft
09> **Project Gotham 2**
Conducción ■ Microsoft
10> **Prince Of Persia LADT**
Aventura-Plataformas ■ Ubi Soft

GAMECUBE

01> **Final Fantasy C.C.**
Action RPG ■ Square Enix
02> **007 Todo o Nada**
Acción ■ EA Games
03> **Mario Kart D.D.**
Conducción ■ Nintendo
04> **R:Racing**
Conducción ■ Namco
05> **Prince Of Persia LADT**
Aventura-Plataformas ■ Ubi Soft
06> **Need For Speed U.**
Conducción ■ EA Games
07> **Medal Of Honor: R.S.**
Shoot'em-up ■ EA Games
08> **Beyond Good & Evil**
Aventura ■ Ubi Soft
09> **Sonic Heroes**
Acción-Puzzle ■ Sega
10> **Resident Evil Code...**
Survival Horror ■ Capcom

N-GAGE

01> **FIFA Football 2004**
Deportivo ■ Electronic Arts
02> **T. Hawk's Pro Skater**
Deportivo ■ Activision
03> **Virtua Tennis**
Deportivo ■ Sega
04> **Tomb Raider**
Aventura ■ Eidos
05> **Splinter Cell**
Aventura ■ Ubi Soft

GBA

01> **Metroid Zero Mission**
Acción ■ Nintendo
02> **Sabre Wulf**
Plataformas/Puzzle ■ THQ
03> **Sword Of Mana**
Action RPG ■ Nintendo-Square Enix
04> **Final Fantasy Tactics**
Battle RPG ■ Nintendo-Square Enix
05> **MOH Infiltrator**
Shoot'em-up ■ EA Games

JAPÓN

01> **Onimusha 3**
Aventura ■ Capcom (PS2)
02> **Popolocrois IV**
RPG ■ Sony C.E.I. (PS2)
03> **Dragon Quest V**
RPG. ■ Square Enix (PS2)
04> **Donkey Konga Disc 2**
Musical ■ Nintendo (GC)
05> **Shadow Hearts 2**
RPG ■ Aruze (PS2)

TOP SUPERJUEGOS

muy personal

The Elf

EURO 2004

Todo parecía indicar que nos íbamos a encontrar una atractiva licencia deportiva con el entorno jugable de FIFA, lo que no era malo. Pero EA Sports nos ha sorprendido con un nuevo concepto de juego, más directo, aún más divertido y que nos hará jugar partido tras partido durante días y días. Los amantes del buen fútbol tienen una nueva excusa para soñar...

LOS JUEGOS MÁS ESPERADOS

01> **Driv3r**
Conducción ■ Atari (PS2-Xbox)
02> **Gran Turismo 4**
Conducción ■ Sony C.E. (PS2)
03> **Red Dead Revolver**
Shooter ■ Take 2 (PS2-Xbox)
04> **Silent Hill 4**
S. Horror ■ Konami (PS2-Xbox)
05> **Resident Evil 4**
S. Horror ■ Capcom (GameCube)

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

PLAYSTATION 2
1 Final Fantasy X-2
2 James Bond 007: Todo o Nada
3 Need For Speed Underground
4 GTA Vice City (Platinum)
5 Pro Evolution Soccer 3

XBOX
1 Project Gotham Racing 2
2 Top Spin
3 James Bond 007: Todo o Nada
4 POP: Las Arenas Del Tiempo
5 Pack GTA III + GTA: Vice City

GAMECUBE
1 Final Fantasy Crystal Chron.
2 James Bond 007: Todo o Nada
3 POP: Las Arenas Del Tiempo
4 Beyond Good & Evil
5 Tetris Worlds

GAME BOY ADVANCE
1 Final Fantasy Tactics
2 Pokémon Rubí
3 Yu-Gi-Oh: Las Cartas Sagradas
4 Super Mario Advance 4: SMB3
5 FIFA Football 2004

N-GAGE
1 FIFA Football 2004
2 Splinter Cell
3 Moto GP
4 Rayman 3
5 Sonic N

INTERNECIO

GOLFOMENSAJES

Estoy hasta los mandos de todos vosotros, nenazas

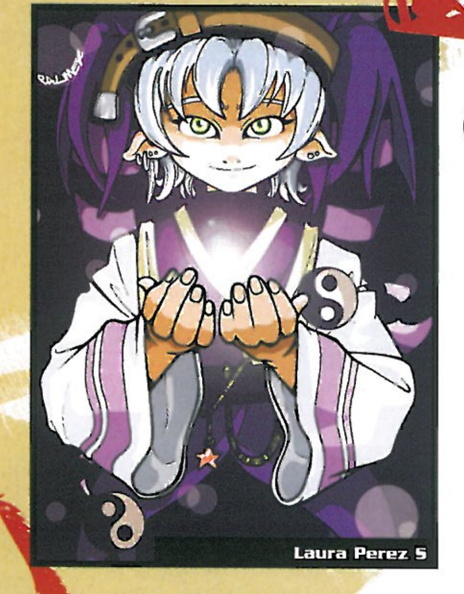


Manuel Gandía

Laura Pérez. Estoy de acuerdo contigo, cualquier tiempo pasado fue mejor. Pero no desesperes, quien sabe lo que pasará en un futuro.

Yeti Simpaticón. No me ha llegado ninguna foto tuya ni nada parecido. Seguro que se las has mandado al zoo. Mándame una foto de tu novia, que no me lo creo.

Y al resto. Como no colaboreis mas con la seccion, ¡dimito!



Laura Perez 5

Escribe a: Internecio, O'Donnell 12, 28009 Madrid. sgolfo@yahoo.es



Kuma

El burro inanimado

Lolo. Oviedo (Asturias)

Hola basurilla. Te escribo por primera vez, pero quizá no la última. Había pensado en insultarte, como hacen todos, pero me he decantado por hacerte alguna pregunta que me corroe el cuerpo y averiguar más de vosotros, que llevo 10 años leyéndoos casi todos los meses:

1) Si empezaste con ***Mega Sega*** *y eso fue hace 11 años... Ahora debes tener por lo menos 30 tacos, ¿no? Y a esa edad, ¿qué piensan tus padres de que te dediques a insultar a la peña y a hacer el imbécil? ¿No deberías sentar la cabeza?*

2) Tengo una discusión con mi novia, viendo los Press Start pasados... ¿Quién es, a tu juicio, el más feo de toda la redacción? ¿Y el más guapo?

El mes que viene más.

La verdad es que no sé qué hacer con necios como éste. Empieza llamándome basurilla y dice que no me insulta... Bueno, eso se explica por aquello de que para quien vive entre mierda, la basurilla es un piropo, así que gracias Lolo. Respecto a tus preguntas, no sé porqué pero me da que estás enamorado de mí (cosa habitual en la raza humana, por otra parte). Porque sino no me explico tus preguntas tan indiscretas. Pero en fin, como sabéis que yo no rehuyo la lucha, paso a contestarte con el mismo cariño con el que tú me las has formulado. Al ataque, carabolo:

1) Tengo la edad justa, menos de la que dices y 20 años más que la tuya mental. Mis padres me admiran. Los tuyos, cuando los encuentres, les preguntas sobre lo que piensan de que te dediques a limar durezas con los piños a corredores de maratón. Ya he sentado la cabeza en tu novia alguna vez (qué asco).

2) El más guapo soy yo, con diferencia. El súper feo es Paco, un tío de mantenimiento.

Manuel Gandía *sigue siendo el principal necio que mantiene viva esta sección artística*



TOP NECIO

- **LAURITAPEREZ** — ¡Dos dibujos seguidos!
- **JOSELUISELMAQUETA** — El maño de la Chunta se desmelena
- **ELYETISIMPATICON** — Dame royalties por bautizarte
- **R.DREAMER** — Dos hembras contra uno
- **ELEDU** — Zampa hasta pizzas de asfalto



Manuel Gandía Chacopino

Menos mal que ***Kuma*** *y* ***Laura Pérez*** *se han acordado de mí, porque sino... Por cierto, dos pedazo dibujos los de ambos ehhh. A ver si los demás os desperezáis, que estoy odiándoos más si cabe...*

ALMACENAMIENTO ÓPTICO

Ahora ya no hay excusa para no pasar sus películas y datos a CD y DVD, algo para lo que encontrará muy útil cualquiera de las 19 unidades de grabación que se analizan en el especial de este mes sobre almacenamiento óptico.
Además, pruebas comparativas sobre tarjetas gráficas de gama media, mini-barebones y distribuciones Linux ejecutables desde CD, a lo que se añaden más de 50 productos evaluados en el laboratorio de la revista: entre otros, AMD Athlon FX-53, ATI Media Center Edition, Pinnacle Studio 9, Shuttle XPC ST61G4 y CorelDraw Graphics Suite 12.
Este número de abril también encontrará en la revista todas las novedades de Windows XP Service Pack 2 Beta 2082, informes sobre CeBIT 2004, Cyborg humanos, grabadoras de DVD 16x y 8'5 GB, una entrevista al mismísimo Bill Gates y la crónica de la séptima edición de los Premios PC PLUS 2004.
Además, este mes la revista PC PLUS echa el resto y le regala la revista PC PORTÁTIL, dedicada en exclusiva a la informática móvil, y también un SuperCD lleno de programas completos y aplicaciones.



¡Ya está aquí la Eurocopa!



Aunque todavía faltan un par de meses para que de comienzo la Eurocopa 2004 en Portugal, queremos mostraros los primeros detalles y virtudes del juego que llevará su nombre. Y para los que todavía estén pendientes de la Liga y la evolución de sus equipos, ponemos a vuestra disposición la opción de Esto Es Fútbol 2004, con todas las licencias oficiales y una modalidad On-line que creará escuela. Pero no solo de fútbol vive el jugón y por eso futuras estrellas del firmamento lúdico como Red Dead Revolver, Forgotten Realms, Fahrenheit o Transformers desfilarán por las páginas de la revista para captar vuestra atención. El presente de PlayStation 2 también ha querido dejar huella con el análisis de Cuestión De Honor, SOCOM II, Rainbow Six 3, Spy Hunter 2 o el videojuego de la serie Alias. La guía completa de este mes os desvelará todos los secretos y mapeados de Castlevania, la última obra maestra de Konami y nuestro DVD-ROM viene cargado con demos jugables de los mejores títulos del momento: Final Fantasy X-2, R:Racing, Forbidden Siren, Esto Es Fútbol 2004... ¡Ah! Y no os perdáis los resultados de vuestras votaciones a los mejores juegos de 2003. Todo por sólo 6 Euros.

PRIMEROS PLANOS

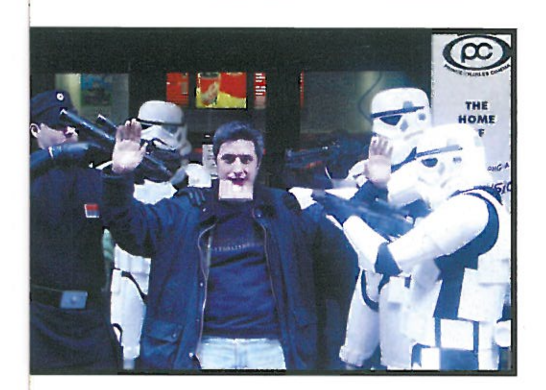
Este número de abril DigitalCamera Magazine le introduce en el fascinante mundo de la fotografía macro, las técnicas empleadas, el enfoque y la profundidad de campo, y también la iluminación.
Además, una completa guía de compras con 44 cámaras puntuadas, una prueba comparativa de trípodes para viajes y detallados análisis de producto como el de la nueva Sigma SD 10.
Por otra parte, no debe perderse las 27 páginas con tutoriales de Photoshop y Paint Shop Pro en los que, entre otros temas, aprenderá a crear calendarios, mapas de ajuste y, aunque parezca increíble, cómo meter a un hombre dentro de una pecera. Junto a esto, secciones sobre cómo ganar dinero con sus fotos y apartados técnicos como el dedicado a los controles de la cámara.
Y como cada número, un CD-ROM de regalo con programas completos: Photomatix, y buZZ Simplifier 1.0, versiones de prueba como Panoweaver 3 y mucho más. Revista DigitalCamera Magazine más CD-ROM gratuito por sólo 5 Euros en su quiosco. No deje que se agote.



ULTIMA HORA

LUCASARTS

LUCASARTS presenta sus novedades en Londres

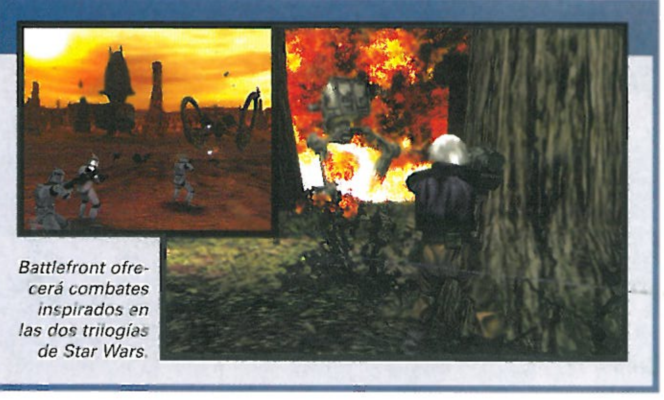


Un destacamento de *Stormtroopers* custodiaba la entrada al cine *Prince Charles*, escenario de la presentación para la prensa mundial (el pasado 15 de marzo) de los principales lanzamientos de **LucasArts** para este 2004. Gracias a nuestro amplio conocimiento de La Fuerza pudimos colarnos dentro para jugar con *Star Wars Battlefront* (el ambicioso *shooter* multijugador inspirado en las dos trilogías galácticas de George Lucas) y ver en acción otros dos títulos no menos interesantes: *Star Wars Republic Commando* (un *shoot'em-up* para **Xbox** con ligeras gotas de estrategia táctica al estilo *Rainbow Six*) y *Mercenaries*, que fue la gran sorpresa de ese importante día.

//La compañía de G. Lucas presentó 3 títulos//

Star Wars Battlefront [PS2-XBOX]

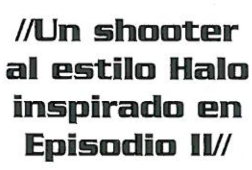
Battlefield 1942 unido al universo *Star Wars*. Es la mejor definición posible para este *shooter*, en el que a través de una mecánica casi idéntica a la del clásico de **EA** para **PC**, te permitirá combatir frente a otros 16 usuarios, tras elegir bando entre cuatro facciones (Rebeldes, Imperio, Ejército de Clones y Federación de Comercio). Participarás en colosales batallas, a pie o pilotando más de 15 vehículos clásicos de *SW* en escenarios como *Yavin* o *Tatooine*.



Battlefront ofrecerá combates inspirados en las dos trilogías de Star Wars.

Star Wars Republic Commando [XBOX]





//Un shooter al estilo Halo inspirado en Episodio II//

Hacía mucho que no sabíamos nada de este *shoot'em-up* (concretamente desde el **E3** del pasado año). Exclusivo para **Xbox** y **PC**, *SW Republic Commando* ofrece una mecánica en primera persona al estilo *Halo*, al que se le ha añadido un elemento de estrategia táctica, situando al jugador a la cabeza de un comando de clones. Lo más llamativo del juego: una batalla en el planeta natal de los *Wookies*, inspirada en una de las secuencias cumbre del futuro *Episodio III* de *SW*.

Mercenaries [PS2-XBOX]

Se había anunciado una gran sorpresa para la presentación y (aunque todos soñábamos con una *Sneak Preview* con secuencias del *Episodio III*) ésta consistió en la presentación mundial de *Mercenaries*, la última creación de *Pandemic* para **LucasArts**. Las ruinas del regimen comunista de Corea del Norte son el escenario de este juego de acción, con el que te convertirás en un auténtico mercenario. Robarás y pilotarás tanques y helicópteros, comprarás equipamiento a la mafia rusa y desempeñarás misiones para las Naciones Unidas... Siempre bajo un precio.

¿Como se puede robar un tanque?






中村
www.forbidden-siren.com